playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo 64

playtime!



A2 poszter: C - 12 FINAL RESISTANCE THIS IS FOOTBALL 2

2001/03 március Ára: 1288Ft

01003

9 771586 682003

teszt:

RECORD OF LODOSS WAR

kicsit kilóg a DIABLO-láb

teszt:

TUNGUSKA

menetrendszerű meteoritjárat indul Szibériába



ISS PRO EV 2 Vs THIS IS FOOTBALL 2

LUNAR 2: ETERNAL BLUE (PS) • AQUA GT (PS) • DUCATI WORLD RACING CHALLENGE (PS) • ROCK'EM SOCK'EM ROBOTS ARENA (PS) • BOARDER-MÁNIA (PS) • SPEED DEVILS ONLINE (DC) • VANISHING POINT (DC) • GUILTY GEAR X (DC) • GIGAWING 2 (DC) • READY 2 RUMBLE: ROUND TWO (N64)

FINAL FANTASY X • C-12: FINAL RESISTANCE • SHENMUE 2 • TIME CRISIS 2

29 játékteszt!


Unreal
TOURNAMENT
AZ AKCIÓJÁTÉKOK
KORONÁZATLAN
KIRÁLYA...
DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
EPIC
GAMES
INFOGRAMES
... MÁR PlayStation®2 -N IS!



A pólók nyerteseinek addigra már nyilván összeáll a kép. Egyiküknek elég nagy mázlija van, ugyanis a szerencsés befutók között kisorsoljuk a fotómodellt. A versenykedv serkentésére annyit elárulhatunk, hogy ezt a fentebb látható kékesfekete bébit is pont ugyanúgy hívják, mint sorsolásunk tárgyát...







Sziasztok!

„Örömmel köszöntjük a játékkonzolok minden megszállott rajongóját a Playtime! legújabb számában. (Meg a nem megszállottakat is – lényeg a rajongás!) Pont."

Na, már megint itt vagyunk egy halom játékkal. (Az ember mindig jobbra számít, de néha keservesen csalódnia kell...) A halmunk összetétele azonban mostanában némileg változni fog: múltkori számunk bevezetőjében ugyan már elsírtunk egy rövidebb kesergőt, hogy a kiadók kezdenek nagyon rövid pórázra venni bennünket a PSX-cuccok kapcsán, de most már nagyon úgy tűnik, hogy jelen számunkban láttok utoljára ilyen PlayStation-koncentrációt. Valamelyik nap összekapirgáltuk, hogy egyáltalán hány játék fog még megjelenni rá, és, khm, kissé lehangoló eredményre jutottunk. Az élet megy tovább, de a Sony márkanév azért marad, maximum egy 2-es szám is feltűnik a megszokott rövidítés mögött, mert következő számunktól megkezdjük a PS2-játékok ismertetőit. Lesz nemulass tehát a jövő hónapban - de azért remélhetően jutott egy adag a mostanira is. Jó szórakozást!

Köszi, hogy megvettél bennünket most is:

PlayTime! Team













NEWS

PREPLAY

PLAYTEST

PLAYTIPP

PLUG'N'PLAY

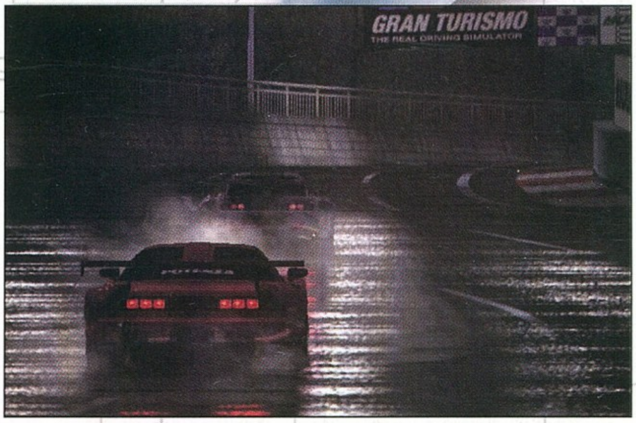


PLAYNEWS 01

Gran Turismo 3 A-Spec

PS2

Kiadó	Sony
Fejlesztő	Poliphony Digital
Stílus	Autóverseny
Megjelenés	2001. június (NTSC), augusztus (PAL)



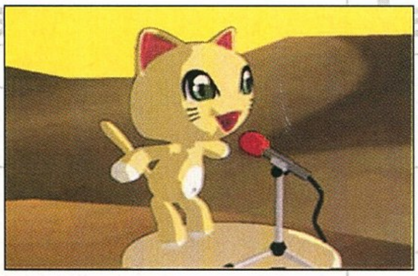
A Gran Turismo 3 A-Spec (reméljük ez már a végleges cím) megjelenését a Sony eltolta április 25-ére, és ez a japán változat lesz. Amerikában két hónappal ezután jelenik majd meg, Európába pedig csak a nyár végén fog eljutni a szuperjáték. Hogy ne keseredjünk el, a Sony kiadott néhány olyan képet, ahol eddig nem látott dolgokat tanulmányozhatunk: a rally-módot és az esős versenyeket. Yamauchi Kazunori, a Gran Turismok fő felelőse egy interjúban utalást tett arra, hogy a GT4 olyan ütemben fogja követni a harmadik részt, mint a GT2 az elsőt - egy évre rá.

Monster Rancher

Kiadó	Tecmo
Fejlesztő	Tecmo
Stílus	Szörnynevelgető
Megjelenés	2001. második fele

PS2



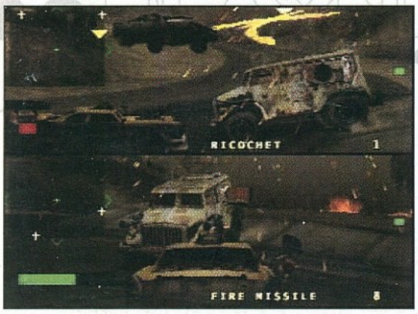


A Japánban Monster Farmként ismert játéksorozat igen nagy népszerűségre tett szert a szigetországban mind a PSX, mind a Gameboy-tulajdonosok körében. A játék nagyon hasonlít a Pokémonra: szörnyeket nevelgetve, erősítve kell ütőképes lényeket kitenyésztenünk, és ezekkel meg kell aláznunk a körülöttünk élőket. A játék különlegessége az volt, hogy a szörnyek nem előre letárolt tulajdonságokkal bírtak, hanem egy furcsa módszerrel generálta őket a program: egy audio-, vagy adat CD-t kellett behelyezni a Playstation-be (a GB-verzió máshogy működött), és onnan valamilyen módszer alapján megállapította a lény tulajdonságait. Minden egyes cd-nk új szörnyet eredményezett, a mániákusok rengeteget próbálkozhattak, hogy megtalálják az ideális állatot. Ezt a módszert használja a harmadik rész is, azzal kiegészítve, hogy már a DVD-ket is beolvassa. Ha megvan a szörny, akkor több területre vihetjük edzeni, majd kellőképen megerősödve nekiereszthetjük az ellenfeleknek. A játék grafikája teljesen rajzfilmszerű lesz, reméljük nem fog elsikkadni a Pokémonok között.





Twisted Metal Black

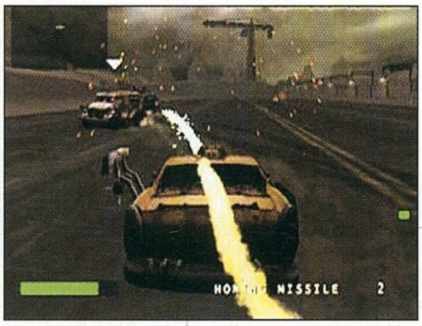


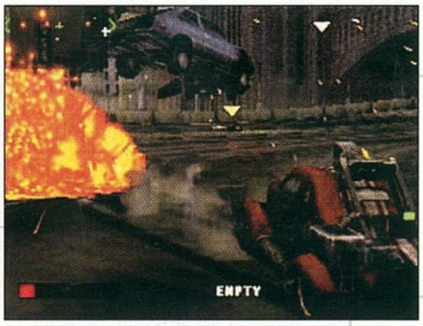
A Twisted Metal-sorozat igen népszerű volt PSX-en, négy részt ért meg. Az utolsó kettő (különösen a harmadik) azonban igen gyengén sikerült, a Sony ezért egy ideig abbahagyta a sorozat erőltetését. Azonban a mondás erre a szériára is igaz: új konzol, új epizód. A keresztségben a Black jelzőt kapott játékban a fejlesztők visszatérnek a gyökerekhez - még a fejlesztők is az első rész készítői közül kerültek ki. A legfontosabb most is a többiek lelövöldözése lesz, ehhez rengeteg eszközt vehetünk igénybe, melyek között a legkülönösebb maga a jármű lesz, amit egy gombnyomással átalakíthatunk valami pusztító géppé, mintha csak valami Transformer lenne. 14 ilyen őrült "kocsi", 10 pálya, valamint a többjátékos lehetőség támogatása (külön pályák, és módok) jellemzi a sötét hangulatú játékot.

Kiadó	Sony
Fejlesztő	Incognito
Stílus	Akció
Megjelenés	2001. nyara

PS2







Floigan Brothers



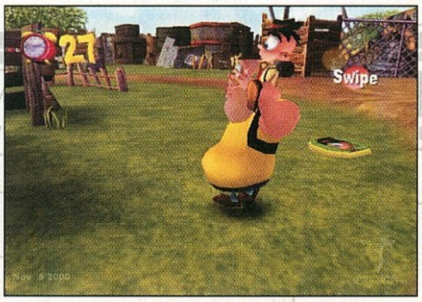
DC

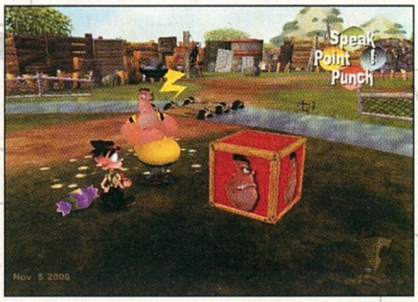
Régóta vártunk már egy olyan programra, ami a világ megmentése helyett sokkal testhezállóbb feladatok elé állít. Nos, a Floigan Brothers-ben azt hiszem meg fogom találni azt, amit keresek. A játék folyamán ugyanis két idiótával (már jól kezdődik...) kell megkeresnünk a Szerkezetből hiányzó Alkatrészt egy gigantikus szeméttelepen

A játék a Sonic the Hedgehog nyomdokait követve a platform kategóriát fogja erősíteni jelenlétével. A grafika kidolgozottságával is az egyik legjobbak közé fogja emelni a programot, de ami igazán elismerésre méltó, az a folyamatos nevetésre ingerlő környezet. Ez utóbbi fantasztikus egységbe fog tömörülni a hasonló kaliberű és kidolgozottságú történettel.

A programban, a mostani trendeknek megfelelően, számtalan aljáték és fejtörő fogja szinesíteni a kalandunkat.

Kiadó	Sega
Fejlesztő	Visual Concepts
Stílus	Platform
Megjelenés	2001. március 30.





Kátyúba jutott a Sega szekere

A Sega nemrégiben lesújtó hírrel szolgált a rajongótábora számára: beszűntetik a Dreamcast gyártását, ugyanis szerte a világon még 2.000.000 Dreamcast van raktáron, mely eladásra vár. A Sega a következőképp magyarázza a bizonyítványát: a konzolpiac elméletileg úgy működik, hogy magát a hardvert veszteséggel adják el, de az a pénz bőven visszatérül a szoftvereladásokból. A Dreamcast esetében azonban sajnos ez nem így történt. A hardver előállítási költsége túlságosan is magas volt, ráadásul a versenyhelyzetnek köszönhetően a cég további árengedményeket volt kénytelen tenni, és így már sehogy sem tudták nyereségessé tenni az üzletet - ezért hát a súlyos döntés.



A Sega egyidejűleg immár új hardvert sem fejleszt. Öt-hat éven belül szinte biztosan nem jelenik meg új Sega-konzol. Egyelőre a cég nyalogatja a sebeit, s ennek keretében úgymond újrastruktúrálják a vállalatot, ami hétköznapi nyelvre lefordítva anynyit jelent, hogy kiszállnak a hardver bizniszből, és szoftvercéggé avanzsálnak. A Sega immár nem titkoltan tárgyalásokat folytat a korábbi nagy riválisokkal, a Nintendoval és a Sonyval, Gameboy Advance, illetve PS2-es játékok fejlesztéséről, s még azt sem lehet kizárni, hogy Xbox-ra is fejleszteni fognak. A Microsoftnál egyelőre még igencsak titkolóznak a lehetséges együttműködés részleteiről, ellenben a Sony tárt karokkal fogadta a Segát. Ki gondolta volna, hogy a jó kis Sega játéktermi gépek átiratai egyszer majd a Sony gépén fognak futni? Az Acclaim kiadásában eddig három konkrét címről tudni: ez pedig a Crazy Taxi, az 18 Wheeler, és a Zombie Revenge. Ezen kívül már az alapoktól kezdve a PS2 hardverére "élezve" fejlesztik a Virtua Fighter 4-et! A Nintendo egyelőre csak Gameboy Advance-ra engedélyezte a Sega fejlesztéseit, a Chu-Chu Rocket és a Puyo-Puyo mellett a Sonic the Hedgehog kerül át a kis masinára. Emellett a játéktermi gépek fejlesztésére is nagy erőket mozgósítanak.



Persze a Sega azért még továbbra is a saját platformját fogja leginkább támogatni, úgyhogy a Dreamcast tulajdonosoknak egyelőre felesleges pánikba esniük. Csak az idei évre 100 új Dreamcast játék (köztük a Crazy Taxi 2 és a House of the Dead 3) van beígérve, és persze a meghibásodott gépekhez az alkatrészellátás is biztosítva lesz még úgy három-négy évig. Mi több: meglehet, hogy most lesz csak igazán érdemes Dreamcast tulajdonossá válni, hiszen a gép ára talán hamarosan a kétharmadára fog csökkenni - elvégre Amerikában ez már meg is történt...

Outrigger

Az Outrigger nem éppen a hagyományos lövöldözős játékok táborát fogja gyarapítani, jóllehet az AM2 gárdájától már megszokhattuk, hogy mindig valami újjal állnak elő. Képzeljünk el egy Quake-et, csak jóval kisebb arénákban, és Tomb Raideres, "üldöző" perspektívával. (Bár ha jól tudjuk, át lehet majd váltani "belső" nézetre is, úgyhogy ez a külső nézet kissé értelmetlenül hangzik.) A végeredmény előre látható: átlagon felül intenzív, látványos tűzharcok. Természetesen az arénákban különböző fegyvereket lehet összeszedni, ezek között van sima géppuska, rakétavető, photon-ágyú, stb. Az egyjátékos módban küldetések következnek egymás után, nagyjából olyan célkitűzésekkel, mint "nyírj ki ennyi és ennyi ellenfelet". A Quake III-hoz hasonlóan azonban ez esetben is a multiplayer játékon van a hangsúly. Lehetőség lesz osztott képernyő használatára, de minthogy úgy elég nehéz lesből tüzelni, avagy váratlan csapást mérni a riválisra, természetesen az Internet segítségével válik igazán élvezetessé a harc. A hálón egyszerre négy játékos mérheti majd össze az erejét.

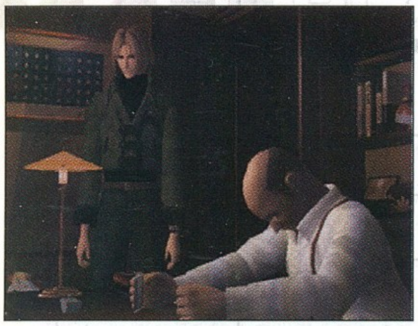


Kiadó	SEGA
Fejlesztő	AM2
Stílus	Lövöldözős akció
Megjelenés	2001. március







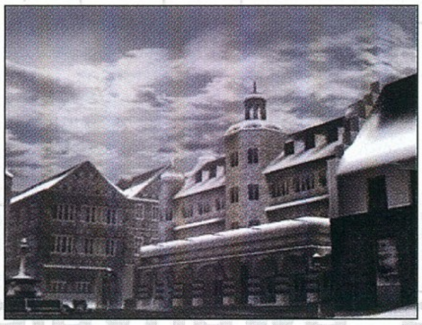


Shadow of Memories

Ez a játék egy tekintetben nagyon hasonlít az előző számban ismertetett The Lost-hoz: a játék kezdetén itt is elhalálozik a főhős, aki ráadásul itt is egy szőke csinibaba. Az első fejezet legelején egy ismeretlen személy megöli Eikét, aki egy sötét helyen ébred föl. Itt találkozik Homonculus-szal, aki felkínálja neki az életét, és egy olyan tárgyat, amivel majd az időben tudunk utazni. Eike természetesen belemegy az alkuba, és amikor visszatér a való világba, akkor láthatjuk az óránkon, hogy 30 perccel vagyunk a halálunk előtt - el kell menekülnünk. A játékban nem kell lövöldözni, a hangsúly sokkal inkább a fejtörőkön és az időutazáson lesz. Ki kell ugyanis derítenünk, hogy ki ölt meg minket, ki az a Homonculus, és miért segített nekünk. Kalandunk 2000-ben kezdődik, de lesz lehetőségünk 1980-ba, 1902-be, és a 16. századba utazni, és ott keresni a válaszokat a kérdésekre.

PS2





Kiadó	Konami
Fejlesztő	Konami
Stílus	3D kaland
Megjelenés	2001. tavasz (NTSC)

ATV: Offroad Fury

PS2

Kiadó	Sony
Fejlesztő	Rainbow Studios
Stílus	Buggy-szimulátor
Megjelenés	2001. március (NTSC), június (PAL)

Bizonyára sokak irígylik David Hasselhoffot, amikor a Baywatchban egy homokjáróval furikázik bele a floridai naplementébe, nekik valószínűleg a - virtuális - kánaánt fogja jelenteni a Sony új üdvöskéje. Az ATV: Offroad Fury-ben akár négyen is küzdhetünk egymás ellen - és ez nem csak arról szólhat, hogy előbb kell célbaérnünk, mint riválisainknak, hanem olyan versenyt is rendezhetünk, ahol megadott időn belül kell minél több pontot összegyűjteni kaszkadőrmutatványainkkal. Ezt megkönnyítandó a játékban a járműveink nem sérülnek, és a gravitáció is kisebb valamivel, mint a valóságban. A grafika nem mutat semmi különöset, ellenben a zene egész jóra sikerült, olyan csapatotk szolgáltatják a kerékalávalót, mint az Anthrax, a Primus, a Soundgarden, az Ultraspank vagy az Apollo 440.













Playstation és a mobilfonos net

A Playstation is használható lesz internetezésre, méghozzá nem a hagyományos telefonvonalakon keresztül, hanem mobiltelefon segítségével. A kezdeményezés már egy éve működik Japánban, hatalmas sikerrel (ez 17 millió a szigetország 200 milliós népességéből). A "próba" gyakorlatilag a rendszer béta-tesztje volt, és most csatlakozott hozzá sok másik távközlési cég az Egyesült Államokban, Nagy-Britanniában, Olaszországban és Hollandiában. A Sony a siker ellenére még mindig csak kísérletnek tekinti a kezdeményezést, távközlési partnerével, a DoCoMo-val arra várnak, hogy általánossá váljanak a 4. generációs mobilhálózatok. Ekkor lehet majd kihasználni a rendszerben rejlő igazi lehetőségeket.

PS2

Kao the Kangaroo

Kiadó	Titus
Fejlesztő	X-Ray Interactive
Stílus	Platform
Megjelenés	2001. március 1.

Szegény kengurukat mindenki csak bántja. Így járt Kao is, az ausztrál vidék legkeményebb erszényese, hiszen egész családját elrabolta egy gonosz vadász. Persze nem kell félteni őt sem, előkészíti öklét és farkát, majd csatába indul. Kaot egy szokványos platformjátékon keresztül juttathatjuk el a családmegmentő szerepbe - az ellenfeleket le kell csapnunk valamelyik testrészünkkel, szakadékok és lávatavak mentén kell ugrálnunk platformról platformra, és rengeteg érmét kell összegyűjteni. Sajnos a program nem tartalmaz semmi olyan, amit ne láttunk volna más játék(ok)ban, talán a rejtett szintek hatalmas száma (a 25 normál epizód mellett 21 bónuszpálya vár ránk) az, amit pozitívan lehet értékelni. A fejlesztők a jóindulattal is szörnyűnek nevezhető Superman 64 készítői, ez már magában is rosszat jelent. Persze ha az erszényesek úgy bokszolnak, mint legutóbb Kokó, akkor esetleg hajlandók leszünk nekik ezt a ballépésüket is megbocsátani.

DC







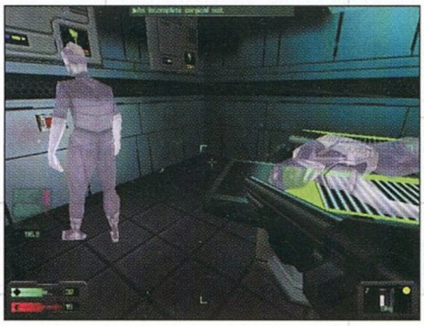
System Shock 2

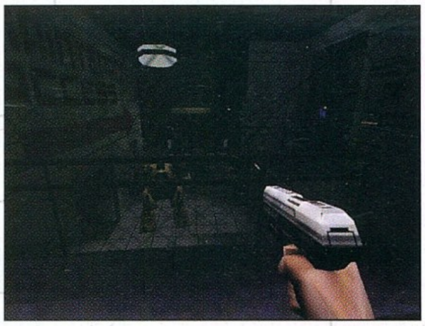
Kiadó	Vatical Entertainment
Fejlesztő	Irrational Games
Stílus	Akció/kaland
Megjelenés	2001. március

DC

Egy újabb PC-s konverzióval bővül hamarosan a Dreamcast felhozatal: lehet örülni avagy bosszankodni - vérmérséklettől függően, ki mennyire szereti a nem éppen Dreamcast minőségű átiratokat. Figyelembe véve, hogy nemrégiben még az sem volt tisztázva, ki írja át a Looking Glass amúgy PC-n elég jól szerepelt játékát, nem valószínű, hogy túlzottan a Dreamcast képességeihez igazítanák a konverziót. A System Shock 2 sztorija egy 2114-es űrutazásra invitál minket. De nem ám a kellemes fajtából! A történet egy a fénysebességnél gyorsabban száguldó kolonizációs űrhajón játszódik, ahol a főhős hibernált állapotából ébredezik, és gőze sincs, hogy ki is ő tulajdonképpen, vagy hogy hol van. Ráadásul nincs senki, aki felvilágosítaná, ugyanis a hajó egy szellemhajó. Bár ez nem pontos kifejezés, mert csak élő ember nincs rajta. Annál inkább jelen van viszont egy idegen életforma, ami a néhai telepeseket agresszív zombikká változtatja, s a hajó központi számítógépén keresztül csak úgy mutatkozik be, mint a "Sokak". Van tehát gyilkolnivaló bőven. A játék azonban nem csak egy egyszerű first person shooter: sokat kell benne lopakodni, és RPG vonásokat is felfedezni rajta - például mi választhatjuk meg, milyen típusú karakterrel akarunk játszani, s menet közben is szerepet kap a különböző tapasztalatok gyűjtése, illetve a figura fejlesztése. A Dreamcast verzió sajátossága lesz, hogy Interneten keresztül is lehet majd játszani: deathmatch és CTF játékok lesznek biztosítva.









A TV Shop legújabb kínálatából

A Konami a konzolok új felhasználási területét szeretné megnyitni. A Cindy Crawford, KoKo, stb. fitnessz-videokazetták után hasonló erősítőprogramokat adnak ki PS2-re is. Az eredeti kazettához képest a konzol vitathatatlan előnye az interaktivitás, ez segít abban, hogy teljesen egyénre szabott edzésprogramot állítsunk össze magunknak. A lemezekhez speciális, ilyen programokhoz kifejlesztett hardvereszközöket is megvásárolhatunk. A Konami még nem publikálták, hogy mik lesznek ezek, de a dance pad-hez hasonló kiegészítők lesznek.Emellett a közösségi felhasználást is támogatják, szeretnék elérni, hogy a fitnessztermekben is PS2-re edzenek az emberek. (PSortolj velünk! Ha ez nem különleges hülyeség, akkor semmi...)

Dr Mario

N64

Ugyan egyre kevésebb program jelenik meg N64-re (a fejlesztők már a GameCube-ra koncentrálnak), azért még egy NES klasszikus feldolgozása belefért a keretbe. Az 1990-es Dr. Mario egy logikai játék volt, és utódja teljes mértékben követni fogja az akkori játékmenetet. Különféle színű és alakú pirulákkal kell majd (a Tetris-hez hasonlóan) megsemmisítenünk a hasonló színű vírusok tömegét. A feladatban a rendelkezésre álló hely, illetve a pirulák és a vírustenyészet alakja akadályoz majd minket. A játékban - természetesen - rendelkezésünker áll majd a többjátékos üzemmód is.

Szórakozásnak biztos, hogy megfelelő lesz, de orvosi szempontból támadható a Nintendo koncepciója. Ugyanis az antibiotikumok nem hatnak a vírusokra (az AIDS-esek nagy sajnálatára), csupán a baktériumokra.



Számháború 2000

Nemrég kerültek nyilvánosságra Japánban a konzolos játékok 2000. évi eladási statisztikái. A listák valószínűleg magukért beszélnek, mindenesetre érdemes megfigyelni, hogy szegény Dreamcast még a Nintendo 64-nél is gyengébben szerepelt. A világ egyéb részein jobban állnak, de talán nem véletlen, hogy egyéb piacok irányában próbálnak tájékozódni.

ELADOTT JÁTÉKOK MEGOSZLÁSA GÉPENKÉNT

Gép	Részesedés
Playstation	42.1%
Gameboy Color	23.4%
Playstation 2	14.6%
Nintendo 64	14.5%
Dreamcast	4.1%
WonderSwan Color	1.3%

MILLIÓS JÁTÉKOK SZÁMA

	Cég	Játékok száma
1	Nintendo	54
2	SquareSoft	16
3	Enix	9
4	SCE	8
5	Namco	6
6	Capcom	6
7	ASCII	4
8	Konami	4
9	Hudson	4
10	Bandai	2

KIADOTT JÁTÉKOK (JAPÁN)

	Cég	Kiadott pld.
1	SEGA	542
2	Konami	378
3	Bandai	283
4	Hudson	275
5	KOEI	219
6	Capcom	218
7	Namco	211
8	Taito	189
9	Nintendo	183
10	Banpresto	169

ALL TIME TOP 10 (JAPÁN)

	Cím	Platform	Eladott pld.
1	Super Mario Brothers	NES	6.812
2	Tetris	NES	4.235
3	Pokémon Red	GBC	4.189
4	Super Mario Land	GB	4.112
5	Dragon Quest VII	PSX	4.063
6	Pokémon Blue	GBC	4.044
7	Super Mario Brothers	NES	3.845
8	Super Mario Cart	SNES	3.823
9	Dragon Quest III	NES	3.809
10	Final Fantasy VIII	PSX	3.650
			(millió)

ELADÁSI REKORDOK 2000 (JAPÁN)

	Cím	Platform	Eladott pld.
1	Dragon Quest VII	Playstation	3.784.682
2	Final Fantasy IX	Playstation	2.659.222
3	Pokémon Gold/Silver	Gameboy Color	1.907.349
4	Yuugioh Dual Monsters 4	Gameboy Color	1.669.308
5	Pokémon Crystal	Gameboy Color	1.065.804
6	Mario Tennis	Nintendo 64	738.745
7	Yuugioh Dual Monsters 3	Gameboy Color	718.429
8	Super Robot Wars Alpha	Playstation	714.789
9	Hoshi no Kirby	Nintendo 64	703.965
10	Mario Party 3	Nintendo 64	615.750
11	Ridge Racer V	Playstation 2	611.507
12	Legend of Zelda: Majora's Mask	Nintendo 64	601.539
13	Tales of Eternia	Playstation	552.009
14	Kidousenshi Gundam Giren no Yabou	Playstation	536.599
15	Korokoro Kirby	Gameboy Color	487.271
16	Gekikuukan Pro Baseball	Playstation 2	482.061
17	Tekken Tag Tournament	Playstation 2	457.340
18	Biohazard CODE Veronica	Dreamcast	403.964
19	Pokémon Stadium Gold/Silver	Nintendo 64	380.976
20	Kessen	Playstation 2	363.277

TIF2-bajnokság a Camponában

Tőlünk Nyugatra a játékforgalmazó cégek kellemes szokása, hogy egy-egy jól csengő névvel megáldott játékuk megjelenését valami nagyobb bulival ünnepelik meg, amelyek kiválóan alkalmasak arra, hogy egy-egy géptípus (és persze azon belül egy játék) rajongói összejöhessenek egy kis baráti versengésre (továbbá a rendező ingyen ételt, italt és lányokkal szórakoztassa a sajtó megjelent képviselőit - bár ez nem tudom, miért is jutott most eszembe...) Erre kis hazánkban még csak elvétve akadt példa, de úgy látszik, hogy a Sony (illetve annak magyarországi képviselete) egyfajta új hagyományt kíván meghonosítani e téren. Az SPQR Fiat-autószalonban már tartottak egy Gran Turismo-bajnokságot, ami egyfajta próbaként szolgált - és mivel a közönség roppant lelkesen reagált, rögtön egy jóval nagyobb helyett kerestek egy állandó jellegű rendezvényhez. Ezt a Budapest XXII. kerületében levő Campona bevásárlóközpontban találták meg, ahol január 27-én This is Football 2-bajnokságra gyűlt össze a Playstation-rajongók hada, hattól a hatvan évesig. A versengés vagy tucatnyi PSX-en zajlott, de természetesen néhány PS2-játékot (Tekken Tag Tournament, Moto GP) is kipróbálhattak az arra vetődők. A bajnokságra több mint száz nevezés érkezett, a jelentkezők pedig először négyes csoportokban körmérkőzéses, majd egyenes ági kieséses rendszerben versenyeztek a This is Football 2 bajnokának címéért. A kiélezett küzdelemre mi sem jellemzőbb, minthogy a döntő végül is 2:2-es döntetlennel végződött, és a győztes csak aranygóllal tudott végül diadalmaskodni. A bajnoki cím mellé egy Playstation is dukált (most már legalább kettő van belőle), de a helyezettek is kellemes kis Sony ajándékcsomagokat vihettek haza. (Ha már ott jártunk, mi is egy éves előfizetéssel gratuláltunk a bajnoknak, továbbá egy fél-fél évessel az ezüst- és a bronzérem nyertesének).

A nagy sikerre való tekintettel a Sony Hungária állandó jellegűvé kívánja tenni a rendezvényt, az elképzeléseik szerint minden hónap utolsó szombatján lesz a Camponában Sony-délután. A következő tehát február 24-én lesz, és a verseny tárgya a Sony új PS2-es üdvöskéje, a Moto GP lesz. Nevezési díj nincsen, és bárki versenybe szállhat a Sony nyereményekért, aki február 24-én (szombaton), délután 2 és 8 között kilátogat a Camponába. (További információkat találhattok a www.tofproductions.hu címen található honlapon). Mindenki ugyan nem győzhet, de legalább egy jót játszik, és nem kizárt, hogy mi sem hagyunk fel a bajnokoknak történő gratulációval.







Első számunkban meghirdetett előfizetési akciónk nyertesei:

Bakó Dávid, 3600 Ózd Szent
Halmi Tibor, 2700 Cegléd
Jelinek Anna, 1148 Budapest
Túri István, 5600 Békéscsaba
Csaba Richárd, 1045 Budapest
Takács István, 9023 Győr
Mesterházy Attila, Budapest
Neuberger Gábor, 1214 Budapest
Molnár Dénes, 8105 Pétfürdő
Szabó Ferenc, 7400 Kaposvár
Csordás Attila, 4320 Nagykálló
Szűcs Zoltán, 5000 Szolnok
Hámori Zsolt, 5055 Jászladány
Toldi Miklós, 2192 Hévizgyörk
Vizoli Arnold, 7628 Pécs
Lacza Béla, 7625 Pécs
Szabó Balázs, 4002 Debrecen
Balogh Zsolt, 2220 Vecsés
Ecsenszky Balázs, 2142 Nagytarcsa
Mátyus László, 7400 Kaposvár
Graph-Art Stúdió Kft./ Molnár Zoltán, 4027 Debrecen
Rakoncai Viktor, 2040 Budaörs
Koleszár Béla, 4481 Sóstóhegy
Varga Zoltán, 5100 Jászberény
Jóni József, 2073 Tök
Pollák János, 1086 Budapest
Pethő Richárd, 8900 Zalaegerszeg
Domonkos Levente, 2080 Pilisjászfalu
Drca Nikolina Nina, 7900 Szigetvár
Horváth Tamás, 6449 Mélykút

Gratulálunk! A PlayStation-játékokat postáztuk!

Ki tudhatja a jövőt? Kézenfekvő a válasz: senki. Azért sejtéseink már vannak róla, szóval a Playtime! stábja egy kissé ingoványos talajra merészkedve ebben a hónapban is megpróbálja felderíteni, hogy mi kavarog a játékfejlesztők boszorkánykonyhájában rotyogó üstökben.



PREPLAY

A csillagokkal megpróbáljuk jelölni, hogy körülbelül milyen színvonalra számíthatunk:

★★★★★	Potenciális sikervárományos
★★★★	Reményteljes darab
★★★	Majd meglátjuk...
★★	Inkább nem kellene
★	Most állítsák le az egészet!

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Első ránézésre körülbelül erre számíthatunk. A remény hal meg utoljára...

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 50%

Azt persze nem árt mindig figyelembe venni, hogy ezek csak előzetes jövendölések!



▲ C-12 Final Resistance



▲ Final Fantasy X



Tartalom



Playstation	
Típus	Akció
Kiadó	Sony
Fejlesztő	SCE Studio Cambrige
Megjelenés	2001 március

Nem adjuk olyan olcsón a brikettet!

C-12 FINAL RESISTANCE

Az SCE Studio Cambridge, vagyis a Sony belső divíziója, mely a népszerű Medievil sorozat mögött áll, az utolsó nagy dobásához készülődik Playstation egyesre. A nagyon közeli jövőben megjelenő C-12 kicsit más, kicsit kevésbé vicces játék, mint amit az alkotógárdától megszokhattunk, de ettől függetlenül ismét egy mászkálós akciójátékra számíthatunk, a cégtől már megszokott minőségben. Ami azt illeti, már csak az alapszituáció sem túl szívderítő, amibe belecseppen a játékos.





Egy a Föld ellen irányuló agresszív idegen invázió után az emberiséget a teljes kihalás fenyegeti. A földi ellenállásnak már az utolsó bástyáit is felszámolták a támadók. Akiknek sikerült elmenekülniük a megszállók elől, most rejtett gettókban élnek a valaha virágzó nagyvárosok romjai alatt. Akiket az idegenek elfognak, többé nem kerülnek elő - feltehetőleg lemészárolják őket. Bár szárnyra kapnak olyan mendemondák is, hogy a foglyokat különleges kezelésnek vetik alá, mely során "átmossák az agyukat", s önálló akarattal nem rendelkező cyborg harcosokká változtatják őket - ergo rabszolgákat állítanak elő belőlük.



És ezek a mendemondák sajnos igaznak bizonyulnak. Egyesek már látni vélték cyborg harcosokat akció közben: sokkal erősebbek mint a normális emberek, és könyörületnek nyoma sincs a szemükben. Ezzel az újfajta fenyegetéssel szemben az emberek tehetetlenek: tömegesen adják meg magukat, az ellenállás egyre reménytelenebbé válik. Már csak szórványosan akadnak, akik továbbharcolnak. Az idegenek szándéka pedig időközben nyilvánvalóvá válik: azért jöttek a Földre, hogy a bolygó teljes szénkészletét kitermeljék - ebből adódóan egyetlen földi életforma sincs biztonságban tőlük.

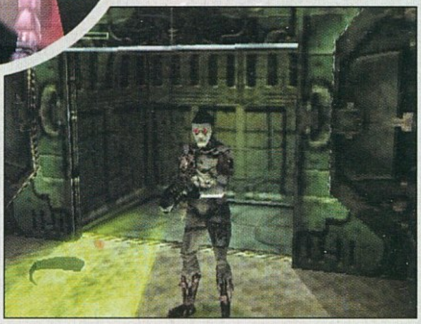


A legjelentősebb ellenálló erő úgy döntött, gerilla háborúban folytatja a harcát az idegenekkel szemben. Az egyik rajtaütésük során azonban sajnálatos esemény történik: két vezetőjük, Grisham ezredes, és Carter őrnagy fogságba esik. Egy halált megvető mentőakciót szerveznek a kiszabadításukra, melyet a mindenre elszánt Vaughan hadnagy irányít. Sajnos azonban csak fél sikerrel járnak, s csak Grisham ezredest sikerül kiszabadítani, ráadásul a kommandó is odavész. Carter őrnagy továbbra is az idegenek kezén marad - valószínűleg már nem is él.

Az ellenállás tudományos vezetőjévé ezzel Carter felesége lép elő, aki analizálja azt a kevés idegen technológiát, amit sikerült addig begyűjteniük, és végül arra a szomorú következtetésre jut, hogy csak úgy lehet legyőzni az idegeneket, ha a saját technológiájukat fordítják ellenük. Minthogy csak egyetlen idegen-leképező rendszer áll a rendelkezésére, csupán egy próbálkozásra van lehetőség. Csakis Vaughan jöhet számításba, mint "szerencsés" jelölt, mert ő képes kiállni a beavatkozással járó traumát. Az emberiség jövője immár az ő kezében van...



Hogy pontosan mire is kellett Vaughannak vállalkoznia, az mindjárt a játék indításakor kiderül. Hősünk elég rémisztő külsővel rendelkezik: az egyik szeme helyére egy lézeres implant lett beépítve, amivel folyamatosan pásztázza a terepet. Azt is kitapasztalhatjuk, hogy mit lát ennek segít-









ségével: csak le kell nyomnunk az R2-t, mire a saját szemszögéből kapunk egy videó-képet, melyen kiíródik minden lényeges információ arról, amit éppen becélzunk: úgy az ellenfelek típusa és életereje, mint a használható tárgyak megnevezése.

A terep szintén elég nyomasztó. Mindenütt kiégett épületek és autóroncsok: a grafika nagyon meggyőzően adja vissza a szomorú jövőkép hangulatát. A készítők nem véletlenül büszkék rá, milyen helyszíneket tudtak megjeleníteni real time 3D-ben az immár fél évtizedes múltú Playstationnel. Lángoló roncsok zárják le az utakat, vagy épp egy fejére fordult kamion platója alatt bújhatunk át. Szemlátomást háború sújtotta környéken járunk, ahol még mindig folynak harcok. Például elindulunk egy utcán, egyszer csak a magasban megjelenik egy repülő, s néhány rakétát küld a közeli épületre. A ház pont az orrunk előtt omlik keresztbe az utcán: volt út, nincs út.





Az akcióink során természetesen a legfőbb elfoglaltságunk az, hogy irtsuk a két méter magas cyborg harcosokat, az idegen robotokat, és persze magukat az idegeneket. Az alapfegyverünk - csakúgy mint az implant - idegen eredetű: egy igen hatásos energiapengével hányhatjuk kardélre az ellenséget. Persze amikor lőnek ránk, nem célszerű egy békanyúzóval hadakozni: természetesen van géppuska is, sőt akad rakétavető, lézerstukker, ionágyú, és még néhány dolog - jóllehet ezeket előbb meg kell találni.

A létfontosságú hadművelet persze nem csak egyszerűen adok-kapokból áll. Az első küldetésünk, pontosabban annak az első része például arról szól, hogy beindítsunk egy kissé leamortizálódott, de még működő villamoskocsit. Ehhez meg kell találnunk a generátort, amihez át kell vágnunk egy kocsironcsokkal eltorlaszolt utcán. Utóbbit pedig úgy tehetjük meg, ha rögtönzünk egy kaptatót az egyik út menti láda eltolásával, és a tűzlétrákon keresztül közlekedünk... A harcokat efféle apróbb - mondhatni logikai - feladatok színesítik, valamint találkozhatunk más ellenállókkal, azaz kisebb közjátékok is segítenek a történet átélésében. Mellesleg ide tartozik az is, hogy folyamatosan tartjuk a kapcsolatot három, a sztori szempontjából meghatározó NPC szereplővel.

A Föld felszabadításához több mint húsz küldetésen keresztül, négy főbb helyszínen kell sikeres akciókat végrehajtanunk: meg kell támadnunk többek között az "agymosó központot", az ellenség repterét, avagy az idegenek atmoszféragenerátorát. A helyszínek kialakítása mindenütt roppant igényes: a már sokat dicsért romos utcák részletei épp úgy, mint az idegenek felségterülete. Az alkotók saját meglátása szerint olyan grafikai gazdagság jellemzi a C-12-t, amihez fogható csak kevés más PS játékban tapasztalható, és ezt az előzetes preview verzió alapján mi magunk is meg tudjuk erősíteni, bizonyítékul pedig a képeket ajánljuk a kétkedők figyelmébe. Lehet, hogy a PS egyes hamarosan a végnapjait éli, de amíg a végnapokat ilyen játékok fogják vidámabbá tenni, addig talán nincs okunk panaszkodni...





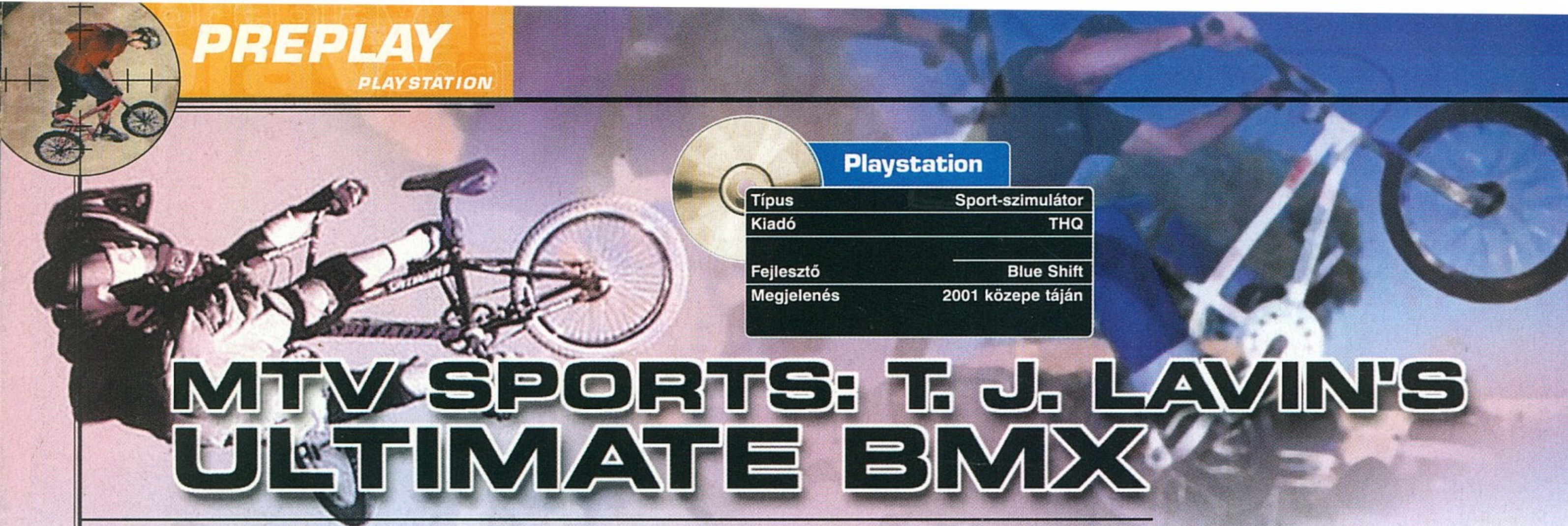


Első benyomások

★★★★ — **Reményteljes darab**

Ígéretes akciójáték a Syphon Filter stílusában, hódító idegenekkel és logikai feladatokkal.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 99%



Playstation

Típus	Sport-szimulátor
Kiadó	THQ
Fejlesztő	Blue Shift
Megjelenés	2001 közepe táján

MTV SPORTS: T. J. LAVIN'S ULTIMATE BMX

lead



Talán a THQ neve már ismerősen cseng a fülünknek, és remélhetőleg a fiúk ismét kitesznek magukért. Ami az MTV Sports sorozatot illeti, eddig sem lehetett okunk panaszra, és remélhetőleg a PlayStation őrültek most sem csalatkozhatnak. Kérdés, hogy a Downhill No Fear Mountain Bike és a Dawe Mirra után lehet-e még meglepetéseket okozni a rajongótábornak. Bevallom, én mindig csodálattal figyeltem az extrém sportokat, főleg a kerékpáros mutatványokat, és boldogság önti el kicsi szívem, hogy egy új szimulációs játék beharangozásáról írhatok, mert vannak dolgok, amiket csak konzolon próbálhat ki az ember- és számomra a BMX mutatványozás ide sorolandó. Itt nincs fájdalom az esések után, maximum egy velős káromkodás, és a restart opció használata. Nekem ennyi sport elég is!

Ami a játék felépítését illeti, Championship módban négy freeride szint lesz, amelyeken feladatokat kell végrehajtani (pontokat szerezni, tárgyakat összegyűjtetni, stb.), mielőtt a négy további (event) szintre lépnénk. Minden fokozatnak különböző háttere van, utcai, földútas, cross stb. T.J. hátsó udvara például végig földes, tele kanyargós részekkel, negyedcsövekkel, illetve csúszós, "grind"-os felületekkel. Ha ezen túljutottunk, további érdekes utcai, illetve görkorcsolyás pályákra juthatunk.

Ha a T.J. Lavin fejlesztőinek az volt a célja, hogy utolérjék az Acclaim Dave Mirráját játszhatóság terén, akkor minden kétséget kizárólag a jó úton járnak, bár a játék még nincs készen és hagy még kívánnivalót maga után. A bringák mozgása, irányítása és viselkedése hasonló, mint a fent említett nagy elöd esetében. Ugyanúgy indulnak, repülnek, és landolnak egy igen sajátos fizika szerint, fittyet hányva a gravitáció törvényeire, mint ahogy ezt már a görkoris és biciklis szimulátorok esetében megszokhattuk. Nehéz megfelelően felgyorsulni, de ha sikerül is, a gyorsaságot nem lehet érzékelni. Nehéz megfelelően nagyot ugratni, hogy közben még figurázni is lehessen, és igen gyakran elég furcsán landol az ember egy-egy ilyen ugrás után. Elgondolkodtató, hogy marad fenn emberünk a biciklin, amikor éppen hátrafele, vagy félig fejjel lefelé érkezik a földre. Ezt azonban ellensúlyozza a mutatványok szépsége és sokfélesége, bár az életben nem egészen erről szól a fáma.

A grafikus motor igen szépre sikeredett, bár nem mutat jelentősem eltérést a Dawe Mirra engine-jétől. A biciklihősök nagy, szépen kivehető textúrákat kaptak, mindegyik különböző, és jól felismerhető. A mozgások gördülékenyek, a bicajok is meglepően szépen mozognak, illetve törnek. A korai szinteknek megvannak a maguk fehér foltjai, különösen T.J udvarának, amelyet az életből rajzoltak át a programba. A további fokozatokon azonban lesz majd elég dolgunk, a városban például bulldózereket kell majd átugrálni, illetve darukon kell grindolni. Mókás lesz.



Első benyomások

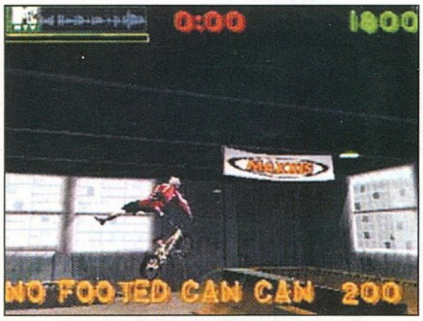
★★★★★ – Potenciális sikervárományos

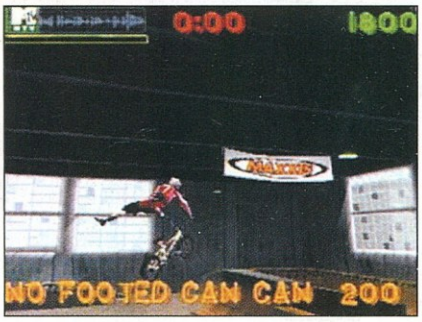
Akik szeretik ezt a stílust, azoknak kötelező darab!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 60%

Javaslom, hogy a hangerőt csak azok tekergessék fel, akik szeretik a kemény punk zenét, mert a fejlesztők szerint az ilyen sporthoz nem éppen Britney Spears kisasszony selymes hangja illik. Vad és kemény rock, grunge, punk adalék igény szerint élvezhető, vagy kikapcsolható.

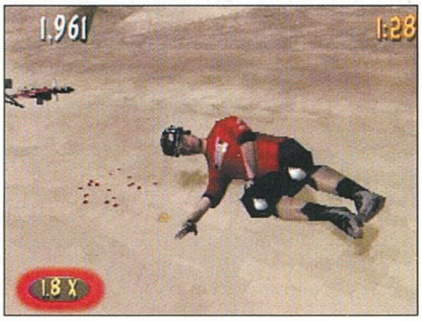
Remélhetőleg a THQ tovább javítgatja még a hibákat, és akkor igazán elégedettek lehetünk ezzel a jónak ígérkező játékkal. Kíváncsian várjuk a premiert!













MONSTER FORCE

lead

Playstation

Típus	Akció
Kiadó	Konami
Fejlesztő	Konami
Megjelenés	2001. március



Első benyomások

★★ – Inkább nem kellene

Egymondat: Hát, nagyon nem kellene erőltetni...

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 70%

A Konami utolsó játéka PSX-en. Vajon hogyan köszön el az a játékgyártó cég attól a konzoltól, ahol többmilliós eladásokat produkált, amelyik egy teljesen új stílust alkotott a Resident Evillel, és amelyik alkotott egy olyan játékot, mint a Metal Gear Solid? Sajnos a válasz elég kiábrándító, ugyanis a Monster Force nem hogy nem tartalmaz újításokat, de a kivitelezése is elég póriasra sikerült.

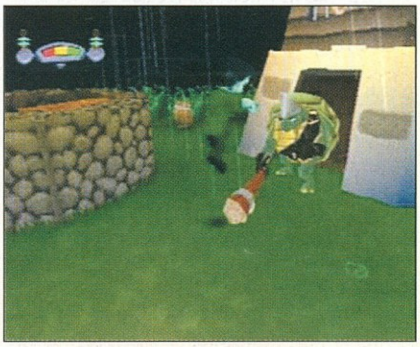
A játékban az Universal filmgyártó cég licence-it használták fel, nem éppen mindennapi módon. Mivel a játék a kisebbeknek készült (bőven a tíz év alattiaknak), nem sokat foglalkoztak olyan földhözragadt dolgokkal, mint sztori, vagy legalább valami háttértörténet: minden pályán más hőst irányítva kell legyőzni a gonosz erőket. Néha ez igen groteszk hatást kölcsönöz a játéknak (nem biztos, hogy az elkotók tudatosan törekedtek erre), az egyik képen például Frankenstein szörnye csatangol egy piramisban, és számol le a gonosz múmiákkal. Persze nem csak vele mászkálhatunk, játszhatunk farkasembert vagy vámpírt is. A kalandok a játék készítői által még pontosabban nem definiált "gonosz erők" megállítása érdekében zajlanak. Hogy miként lehetséges az, hogy a vámpírok meghasonulva önnön természetükkel abbahagyják a borzalmas viselkedést, és nekiálljanak megmenteni a világot kartkarba öltve a farkasemberekkel, azt még szintén jótékony homály fedi.

Talán nem is baj ez, mert csak valamilyen extrém módon debil elmélettel lehetne ezt megideologizálni - bár ebben a játéktervezők mindig képesek magukat felülmúlni. Néhol még a földi "realitásoktól" is elszakadtak a készítők - van, amikor Frankeinsteint a Dévényi Tibi-bácsi által népszerűvé tett tekikatonákra hasonlító tüskés teknősök ellen vonul harcba, és tiporja őket a földbe.

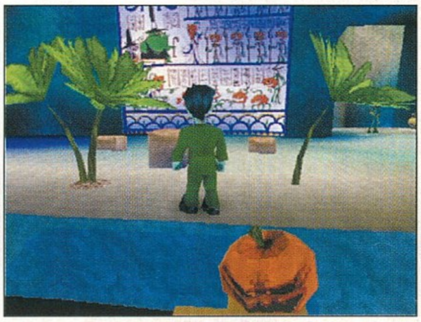
A technikai megvalósítás körülbelül ötven mérfölddel van az alapkívánalmakat tükröző békapopó alatt, ami azért elég rendes hidegzuhany - nem ezt szoktuk meg a Konamitól. Az egyes alakok kidolgozására valószínűleg kevesebb munkaórát szántak, mint azt az újabb Disney-játékokban megszokhattuk, ami azért nem kis fegyvertény, figyelembe véve azok gyatraságát. Drakula például sok mindenre hasonlít, de vámpírra csak igen kevéssé, és az ellenfelek is furcsán néznek ki. Persze, ezt lehet azzal magyarázni, hogy gyerekeknek készült, vagy hogy ez egy paródia, de ezt nem kell feltétlenül elhinni - az igénytelenség nem mindig humoros.

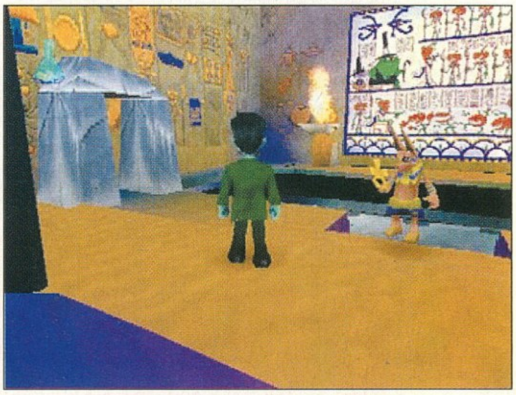
Mindent egybevetve bátran ki lehet jelenteni, hogy a Monster Force nem lesz a platformjátékok következő mérföldköve, és ezzel szégyentelenül szembedícsértük a programot. Az pedig, hogy a Konami évekkel a Spyro vagy a Croc után ki mer adni ilyen szemetet a kezéből elég meglepő. Reméljünk csak azért sikerült ilyenre, mert a minimálisan tehetséges játékkészítőket mind a PS2-es projectekhez irányították át. Felejtsük el, és mindenkinek jobb lesz...













PLANET OF THE APES

Retúrjegy a majmok bolygójára





Látott már valaki olyan sci-fit, ami a hatvanas évek elején készült? Nos, nem kívánom senkinek sem az élményt. Spárgára kötött alumínium űrhajók, bugyuta történet, nevetséges bőrruhákba öltöztetett névtelen színészek... Aztán jött két alkotás, amik megváltoztatták a fantasztikus filmekről kialakult képet: az egyik a 2001. Űrodisszeia, a másik pedig a Majmok bolygója. Ezek mély társadalmi és emberi mondanivalója, művészi igényű kivitelezése nagykorúsította a sci-fit az irodalom után a filmművészet terén is.

Az eredetileg öt részes mozifilm-sorozat utolsó része az 1973-as Harc a majmok bolygójáért. A jópár éve dúló hollywood-i újraforgatási láz során sajnos ezt a klasszikust is megtalálták, és 2001-ben elkészül a hatodik rész, Visiting the planet of the Apes címmel. Szerencsére Tim Burton rendezésében, akinek a részvétele ad egy kis esélyt rá, hogy ne Leonardo DiCaprio alakítsa Caesart, a főszereplő csimpánzt...

Ahogy illik, beindul a gépezet, és megjelenik a film PSX (és természetesen PC) változata is.

A játék cselekménye a film (és nem a könyv) vonulatát fogja követni. Ezt azért érdemes megjegyezni, mivel a két történet még köszönőviszonyban sincs egymással...

A játék akció-kaland stílusú lesz, külső nézetes - a Resident Evil-hez hasonló - grafikai megvalósítással. A hangsúly szerencsére a kalandon lesz, ezért sok szöveges információra számíthatunk.

Az akció szintén egy összetettebb megoldást ígér, nemcsak verekedni tudunk, hanem lőfegyvereket is használhatunk (lézer- és kézifegyvereket, illetve az adott helyszínhez tartozó dolgokat, mint automata gépágyú, stb.).

Természetesen nem kell mindent és mindenkit lemészárolnunk, alkalmazhatjuk a mostanában nagyon népszerű lopakodó üzemmódot is.

A játékban, mint minden kalandprogramban, fontos szerepet fognak játszani a fejtörők, a "megfelelő tárgyat a megfelelő helyen" megoldások.

A grafikára biztos, hogy nem lesz panasz, a készítők megpróbálnak mindent kihozni a PSX-ből, ami csak fizikailag lehetséges. A játékban több, mint 1000 féle, úgynevezett "motion capture" módon készített animációra számíthatunk. A hanghatások is a grafikához hasonló szinvonalat fogják hozni, a pár éve igen elterjedt cselekmény alapú hangrendszerrel. Ez azt jelenti, hogy lopakodás esetén visszafogott, nyugodt zenét, míg a harcolós részeknél pörgős muzsikát hallgathatunk.

A program megpályázhatja a "minden idők legnagyobb Playstation 3D játéka" kitüntető címet. Mintegy 15, irgalmatlanul nagy szint várja, hogy bekalandozzuk őket. Sőt, ezek a szintek még 70 kisebb területet rejtenek magukban (épületek, barlangok, titkos bázisok).

A program állítólag nagyon realisztikus rendszerrel rendelkezik, legalábbis ami a majmokat és a környezetet illeti. Az azért érdekelne, hogy a készítők vajh' honnan tudják, hogy a genetikailag módosított intelligens majomokból álló pszeudotársadalom tagjai mire hogyan reagálnak.

De ne legyünk rosszmájúak, úgy tűnik, hogy nem csak egy egyszerű tizenkettő egy tucat moziátiratot látunk majd, hanem a Playstation végső lehetőségeit feszegető, igényesen kidolgozott kalandjátékot.



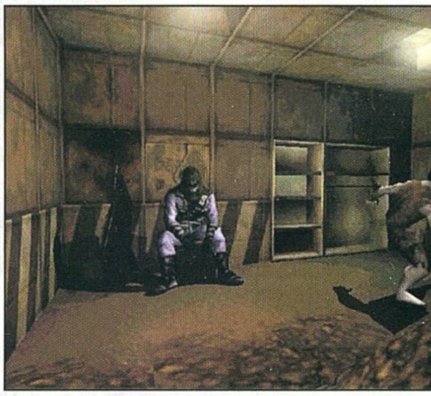


Playstation

Típus	Akció/kaland
Kiadó	Fox Interactive
Fejlesztő	Visiware Studios
Megjelenés	2001. március





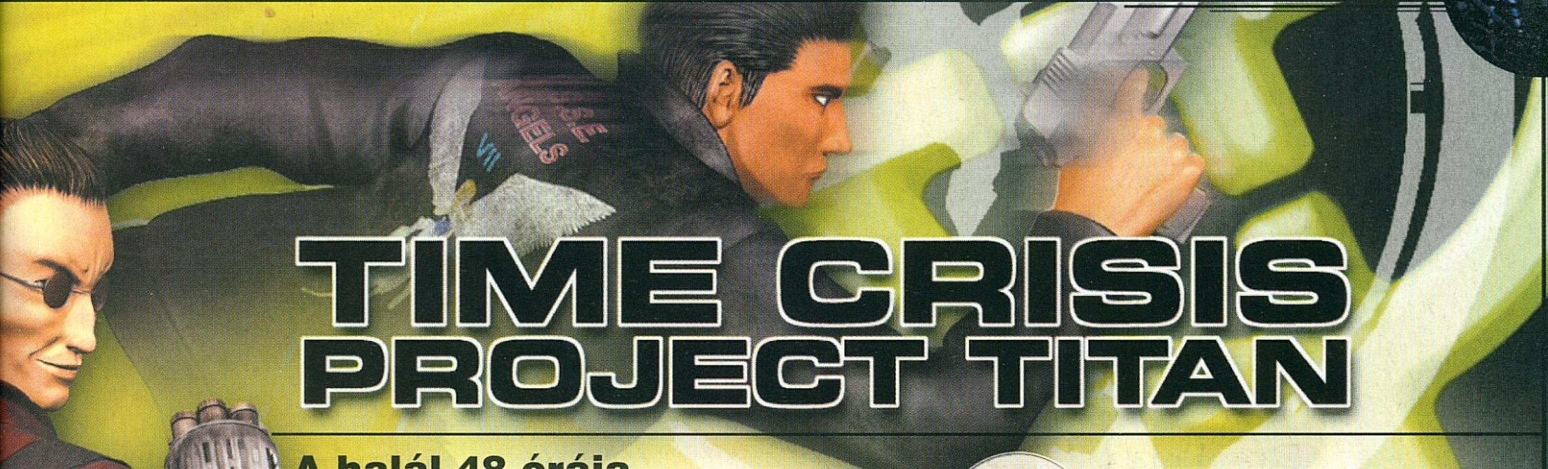


Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Ha a játék is olyan jó lesz, mint a könyv, akkor... A készítők szemmel láthatólag mindent megtesznek.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 75%



TIME CRISIS PROJECT TITAN

A halál 48 órája

Első benyomások

★★★★ — **Reményteljes darab**

A Time Crisis még mindig a legjobb fénypisztolyos játék PS-re. Miért lene rosszabb a folytatás?!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 80%

Playstation

Típus	Akció
Kiadó	Namco
	www.namco.com
Fejlesztő	Namco
Megjelenés	2001. június

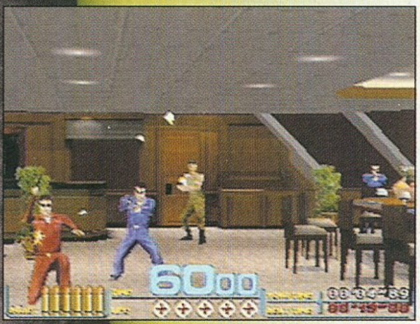
Nincs még egy olyan játékstílus, ami olyan éles helyzetekben tenné próbára a játékost, mint a lightgun - magyarul a fénypisztolyos - játékok családja. Az ember nem csak egy botkormányt markol, hanem "igazi" pisztoly van a kezünkben. Egészen más érzés, amikor nem az általunk irányított figura, hanem mi magunk fogjuk a stukker csövét a gazfickókra. Ezeknél a játékoknál tényleg az számít, sőt csakis az számít, hogy ki mennyire tud bánni a fegyverrel. Aki elmélázik, vagy akinek megremeg a keze, az az életével fizet - mármint a virtuális életével. Na meg persze zsetonokkal, hiszen ez a műfaj a játéktermekben a legnépszerűbb.

A játéktermekben a Sega Virtua Copja volt az első automata, ami olyan real time grafikával, és mozgalmas akcióval kápráztatta el a játékost, ami bármelyik akciófilmben megállná a helyét. Azán jött a Time Crisis, és azóta a Namco uralja magabiztosan ezt a stílust. A Time Crisis egy új lehetőséggel gazdagította a műfajt: a fedezékbe húzódás lehetőségével. Egy pedállal határozhatjuk meg, mikor akarunk inkább férehúzódni a felénk repülő gránát, kés, vagy épp egy ránk szegeződő pisztolycső elől, és ez sokkal élvezetesebb, mint a "mindent szétlőni" taktika.

A Time Crisisból egy nagyszerű PlayStation verzió is készült: kár, hogy ennek van már három éve is, azóta pedig még megközelítően jó alkotás sem született a műfajban. Különösen bosszantó ez azt figyelembe véve, hogy a Namco egy füst alatt megvetette a jó kis Guncon pisztolyát is velünk (ez a pisztoly jóval pontosabban visz a korában megjelent modelleknél), aztán meg azzal nem törődött, hogy legyen mire puffogtatni. (Az már más kérés, hogy még így is megérte a játék az árát, hiszen a játéktermi gép pillanatokon belül elnyeli az összes vagyonunkat, bármennyi is legyen nálunk.)

A Time Crisisnak a játékteremben már régóta megtalálható a folytatása, ami nem is akármilyen! Sajnos azonban arra egy percig sem számíthattunk, hogy az a gyönyörűség valaha egy ezüstkorongra felkerül, hiszen a játéknak abban áll a zsenialitása, hogy két ember két teljesen más szemszögből, együtt küzdi át magát a terroristák hadán. Mondjuk osztott képernyővel ez aligha lett volna megoldható...







De hagyjuk a múltat, s koncentráljunk a jelenre! A Namco végre Playstationön is folytatja a Time Crisist, és nem csak holmi küldetéslemezzel. Két év fejlesztői munka áll a Project Titan alcím hátterében: az ígéretek szerint "a tetőtől a padlásig" minent felújítottak a játékban, beleértve természetesen a grafikát is. Új küldetések, új helyszínek, és persze új gonosztevők várják a lövöldözni vágyókat.

A korábbi részhez hasonlóan megint a fiatal titkosügynök, Richard Miller a főszereplő, aki nyakig ül a pácban. Valakinek vagy valakiknek a jóvoltából őt gyanúsítják a kicsiny ország, Caruba elnökének a megyilkolásával. A főnökei sejtik, hogy csak "felültették" őt, ezért 48 órát kap, hogy kiderítse, mi is történt valójában: ez alatt az idő alatt teljesen magára lesz hagyva.



Richard szerepében igencsak kimerítő kalandban lesz részünk: a főnökei csak annyi infoval bocsátják az útjára, hogy valószínűleg egy veszélyes fegyvercsempész-bandával van dolga. Egy jacht átkutatásával kezdődik a haddelhadd, ahol egy informátort kell megtalálnunk, majd egy hajós üldözést követően útba ejtünk egy kikötőt, egy repülőteret, aztán egy villát, majd laboratóriumokat tisztíthatunk meg, és így tovább a végkifejletig.

A játék - ha minden igaz - tartalmazni fogja az eredeti pályákat is, de azok is megújulnak. A legérdekesebb változás, hogy újfajta elbújás-rendszert iktattak be a főnököknél: mi választhatjuk meg hová bújunk, s menet közben is változtatnunk kell a pozíciónkon, különben eltalálhatnak minket bizonyos tereptárgyak, avagy koncentrálódik ránk az ellenséges tűz.

Nos tehát jobban tesszük, ha lefújjuk a port a szekrény mélyén pihenő stukkerről: hamarosan itt a következő krízishelyzet!





PS2	
Típus	Verseny
Kiadó	Sony
	www.scee.com
Fejlesztő	Psygnosis
Megjelenés	2001. tavasz (NTSC)
	2001. május (PAL)

WIPEOUT FUSION

Szélsebes élvezet

Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

Ha csiszolnak még egy kicsit a grafikán, akkor felnőhet az elődeihez

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 60%







A Wipeout első része még a Playstation hőskorában, 1995-ben jelent meg. Talán az első "nagy" játék volt ez a Sony konzolján, az első, amely Amerikában túllépte az egymilliós eladást. Az újítást jelentő sci-fi környezet, a használható fegyverek és a kőkemény zenék (Chemical Brothers, Underworld) mind-mind hozzájárultak, hogy a Wipeout stílust teremtsen. A hatalmas sikerre való tekintettel még két rész (meg egy speciális kiadás Európának, más zenékkel) jelent meg PSX-re, és a Nintendósok sem maradtak ki az áldásból. A folytatások semmi érdemi újítást nem nyújtottak, - csak a kisebb-nagyobb hibákat köszörülték ki - ezért a harmadik rész már majdnem veszteséges volt.

Ennek ellenére a sorozat nem állt le, a készítők a PS2 európai megjelenésével egyidőben akarták megjelentetni a Wipeout Fusion névre keresztelt negyedik részt. Ez a próbálkozás nem jött össze, sokkal valószínűbb, hogy tavasszal kaparinthatjuk kezeink közé a programot. Az új részben a hangsúly továbbra is a száguldáson és a pusztításon lesz. A játék 2150-ben játszódik, abban az évben, amikor a F9000 nevű versenysorozat első szezonja elindul.





Természetesen mi is ott vagyunk a rajtnál, a 8 csapat egyikének tagjaként. Újdonság, hogy a a csapatok járgányai teljesen különböznek egymástól, az orosz szindikátus által támogatott gépek felépítésükben leginkább egy Volga típusú autóra emlékeztetnek (fiatalabb olvasóink kedvéért, ez azt jelenti, hogy a báj és a kellem messze áll tőlük), míg a keleti országok gépcsodái áramvonalasak lesznek, és gyorsak. Az egyes versenyrepülőket 48-féle statisztika jellemzi, amik közül a legfontosabbakat (végsebesség, gyorsulás, páncélzat, stb) négy lépcsőben fejleszthetjük tovább - természetesen ehhez pénzt kell szerezni, vagyis versenyeken kell jól szerepelni. Ha egy hajót ellátunk valamilyen jobb felszereléssel, akkor az külsőleg is meglátszik, egy végletekig páncélozott hajó sokkal robosztusabb, mint az, amelyik a sebességre ment rá.

Kiemelt fontosságot kap egy eddig teljesen elhanyagolt tényező: a pilóta. A 32 gép mellett rengeteg pilóta közül választhatunk, akik mind különböznek egymástól valamiben. Az egyik pontosan céloz, de beragad a rajtnál, a másik jól kezd, de nem tudja elkerülni a lövedékeket. Ami igen vicces, hogy ezek a pilóták némely tekintetben emberiek - akinek keresztbe tettünk párszor, az megjegyzi az arcunkat, és onnantól kezdve ellenünk fog áskálódni, akár egy egész bajnokságon át!

A grafika természetesen szintén nagy változásokon ment át, bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy a jelenlegi állapot szerint a Wipeout nem fog a látvánnyal extázisba kergetni senkit sem. A siklók még csak-csak elmennek, de a táj kinézete hagy kívánnivalókat maga után. A pályák felépítése ezzel szemben nagyon jóra sikerült, a 28 aréna mindegyike rengeteg elágazást, mellékjáratot rejt, csak meg kell találni őket.

A zene minden bizonnyal követi az elődök által megszabott irányt, és a Sony Music kínálatából a legmenőbb muzsikákat hallgathatjuk majd. A játékot maximum ketten játszhatjuk, ami kicsit kevésnek tűnik...nem igazán érthető, hogy miért nem oldották meg a négyjátékos módot, az internetről nem is beszélve. Aki nem vár hatalmas újításokat, annak azonban bátran ajánlható a Wipeout Fusion.





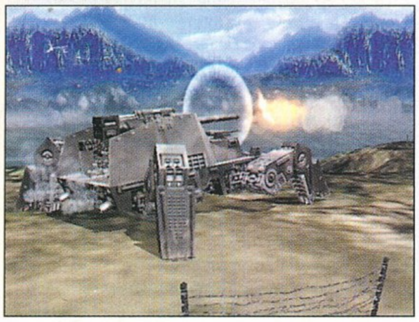


RING OF RED

Itt nincs mechtelenkedés!

PS2

Típus	Stratégia
Kiadó	Konami
	www.kcestudios.com
Fejlesztő	KCE Studios
Megjelenés	2001. március 13. (NTSC)



A stratégiai játékok elég ritkának számítanak a konzolokon, jobbára a irányításbeli problémák miatt - PS2-re még egy sem jelent meg belőlük. Ezen az áldatlan állapoton kíván változtatni a Konami egyik fejlesztőcsapata, akik fejükbe vették, hogy egy nagyszerű kis háborús játékkal lepnek meg minket.

A sztori elég beteges, legalábbis európai ember számára: a második világháború nem ért véget a Hirosimára ledobott atombombával, a japánok tovább küzdöttek. Hogy lenyugtassák őket, az amerikaiak elfoglalták Japán déli részét, míg az oroszok az északi területeken szereztek befolyást - valahogy úgy, ahogy az a valóságban Németországgal és Berlinnel történt. Természetesen a két nagyhatalom a nácik bukása után egymás ellen fordul, és hamarosan kitör az ellenségeskedés az ország két fele között, ami 1964-ben már nyílt háborúhoz vezet. Mivel a feszültség miatt nem történtek hatalmas ipari fejlesztések, ezért jószerivel világháborús felszereléssel kell megvívnunk a harcunkat - egy kivétellel. A kivétel - mivel japánokról van szó - nem is lehet más, mint a mechek (illetve precízen Armored Figthing Walker, AWF) megjelenése. Az AWF-ek olajjal működnek, és hatalmas tömegoszlató (a szó szorosan vett értelmében) fegyverekkel vannak felszerelve. A játékmenet furcsa kettősséget mutat: először a csapatainkat kell felszerelnünk és irányítanunk egy stilizált térképen. Amikor úgy irányítjuk a csapatokat, hogy összefutunk egy ellenséges bandával, akkor elő kell vennünk stratégiai érzékünket, és fejest kell ugrani a csata forgatagába. A harcmezőt felülnézetből látjuk, és időhatár nélkül kell kiadnunk parancsainkat az egységeknek. Amikor ezzel készen vagyunk, másfél perc alatt csapataink megpróbálják végrehajtani az ukázokat. Itt mi is tevékenyen részt vehetünk a mókában: a katonákat egyenként irányíthatjuk, vagy beülhetünk egy AWF pilótafülkéjébe. Az ebben a fázisban kiadható utasítások rendkívül sokfélék lehetnek, attól kezdve, hogy kúszva lopakodjanak a katonák, egészen odáig terjednek, hogy az összes tankot és mechet frontális támadásra küldjük. Amikor letelik a 90 másodperc, katonáink - és mechjeink - teljesítményüktől függő mértékben XP-t kapnak, amiből egy zsáknyit összegyűjtve szintet is lépnek, természetesen ennek minden áldásos következményével együtt - pontosabban céloznak, könnyebben kerülik ki a lövedékeket, és rengeteg speciális képesség gazdáivá is válhatnak. Ezután újra madártávlatból rendelkezünk, majd megint részt veszünk a hacban, egészen addig, amíg nem teljesítjük a kitűzött célt (rosszabb esetben, amíg meg nem hal minden egységünk).



Szerencsére a program nem csak ebből áll, jó japán szokás szerint részletesen kidolgozott történettel rendelkezik. Főhősnőnk, Masami von Weitsaecker (német-japán keverék) a déliek deli egységvezetője, akit azzal bíznak meg, hogy az AWF-pilótának tanuló diákokat szedje ráncba, ám arra nem számít, hogy a kommunista tábornok, Kaiho Yuu a gyakorlat helyszínén kíván áthaladni seregével. Masaminak természetesen nemsokára egy deli segítője is akad, Kenichi személyében. A programban összesen 97 csatát küzdhetünk végig, ami igen sokáig a TV elé szögezi a botcsinálta szobanapóleonokat.

A program megvalósítása nagyon hangulatosra sikerült, kellemes érzés alkonyatkor egy szétbombázott, de még füstölgő várost bemechegelni, és a romok között kergetőzni ellenfeleinkkel. Már nagyon várjuk!

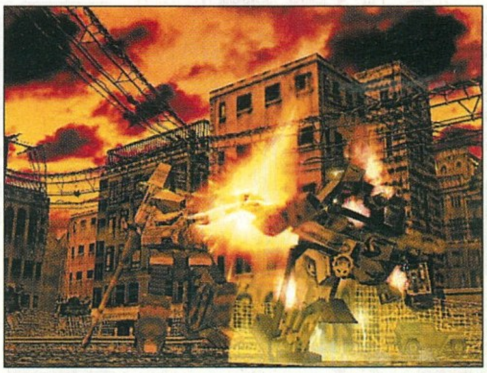
Első benyomások

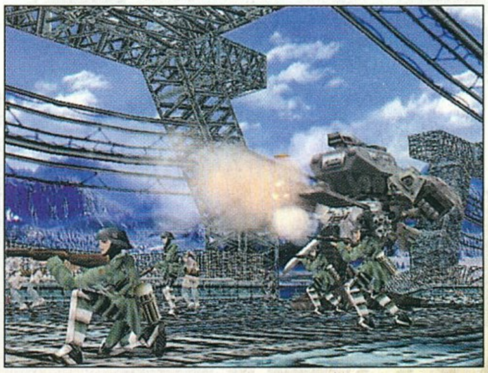
★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Stratégia a PS2-n - és milyen jó lesz!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

90%













MI LESZ VELED SQUARESOFT

Új hírek a Squaresoft háza tájáról

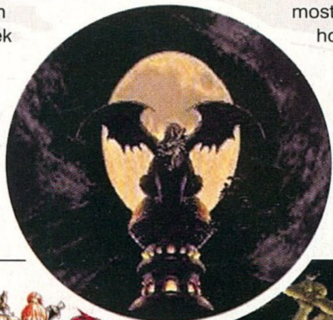
A hogy az előző számunk elindult a nyomda irányába, a SquareSoft egyből kiadott pár képet a Final Fantasy X-ből - igazán megtehették volna pár nappal előbb is. Ekkor még senki sem sejtett semmit, mindenki a képekben gyönyörködött. A képekkel együtt érkezett a sokadik ígéret: mindenképpen kiadják a játékot márciusban, hiszne már csak simítások vannak hátra, szinte minden kész van. Két napra rá érkezett a rövid hír: "Azért, hogy a Square az elvárt színvonalat hozhassa, későbbre kellett halasztanunk a Final Fantasy tizedik részének megjelenését. Reméljük, legkésőbb . júliusban megjelenik a játék Japánban". Ráadásul, ami még rosszabb, csak a japán változat megjelenése után kezdenek neki az angolosításnak. A Square vezetői letették a nagyesküt, hogy 2001 novemberében érkezik meg az amerikai, és 2002 januárjában az európai verzió. Ez még be is következhet, hiszen ugyanez volt az ütem a kilencedik résznél is, de azért elég elkeserítő, hogy még majd' egy évet kell várnunk... Sokak szerint a halasztás azért következett be, mert a Sony így akar kitolni a Nintendoval, ugyanis a GameCube eladási statisztikáinak igencsak rosszat fog tenni, ha a konzol megjelenése előtt pár héttel jelenik meg egy ilyen kaliberű játék.

Ezután a cég bejelentette, hogy a Final Fantasy IV, és a Chrono Trigger együtt fog megjelenni angolul, mégpedig az ígértnél előbb, áprilisban. A CT-ben anime stílusú rajzfilmek lesznek az átkötő jelenetek, nem olyan "realisztikus" filmek, mint például a Chrono Crossban. A játék az eredeti CT mellett tartalmazni fog egy új játékmódot is, mégpedig rengeteg alküldetéssel, szörnnyel és néhány új befejezéssel.

A Final Fantasy IV-ben a legnagyobb változás az lesz, hogy az amerikai SNES-verzióból eredetileg kihagyott dolgokat (szörnyek, párbeszédek, tárgyak és képességek) belepakolják a játékba, és a kissé gyerekes párbeszédeket is újrafordítják.

A java csak január 22.-én következett, amikoris egy japán konferencián a SquareSoft ismertette terveit az egybegyűltekkel. Kapaszkodjatok meg: a SquareSoft 23 játékot kíván megjelentetni a következő pénzügyi évükben, ami április 1-ével kezdődik! Ebből 11 játék átirat (remake) lesz, 12 viszont vadonatúj. Nemsokára elkészül WonderSwan Colorra a FF második és harmadik része, de belekezdtek az összes Playstationös rész (VII, VIII, IX) PS2-re történő átkonvertálásába is - ezek semmi újat nem fognak tartalmazni, csak a grafikán (főleg a csatákén) javítanak számottevően. Elkészül az összes SNES-en megjelent rész (IV, V, VI) valamilyen hordozható gépre. Erről azt lehet tudni, hogy nem a WS Color lesz, így tehát nem marad más, mint a GameBoy Advance. Sakaguchi úr, a Final Fantasyk mögött álló zseni elmondta, hogy mindent megtesznek, hogy ezen jelenhessen meg - ami elég érdekes ügy lesz, hiszen a Nintendo elnöke azt nyilatkozta, hogy amíg ő áll a vállalat élén, addig SquareSoft-játék nem lesz Nintendo-platformon. (Ami szerintünk igen nagy állatság részéről, de mivel már több mint ötven éve vezeti a céget, talán ez nem különösebben hosszú távú üzleti stratégia...) Hogy mi lesz az utolsó átirat, az egyelőre nem egyértelmű: az egyik vélemény szerint a Final Fantasy IX PC-s verziójáról van szó, mások a Final Fantasy Tactics PS2-es verziójáról beszélnek.

Valószínűleg mindenkit jobban izgat, hogy mik lesznek az új játékok. Eddig tudtunk a tizedik, és a tizenegyedik, online részről, most a SquareSoft bejelentette, hogy elkezdték a munkálatokat a Final Fantasy XII-n! Erről még csak azt lehet tudni, hogy visszatér a szokásos, egyjátékos módhoz, és 2002 januárra tervezik a kiadását. Ezenkívül kiderültek részletek a tizenegyedik részről is: egyszer-











re jelenik meg a PS2-es és a PC-s verzió, és kompatibilisek is lesznek egymással. A Square a legfontosabbnak azt tartja, hogy - eltérően az eddigi internetes szerepjátékoktól - a történetnek kiemelkedő szerepe legyen, Hironobu Sakaguchi a film mellett most éppen ezen töri a fejét. A további készítők névsora igen bíztató: Hiromichi Tanaka (Chrono Cross), Kouichi Ishi (Saga Frontier-sorozat, Seiken Denetsu-, azaz Legend of Mana-sorozat). A tizenkettedik rész készítését a következő zsenik vezetik: Yasumi Matsuno (Final Fantasy Tactics, Vagrant Story) és Hiroyuki Itou (Final Fantasy IX).

Természetesen a Final Fantasy X az, amiről egyre többet tudni. A képeken látszik, hogy a karakterek tényleg a nyolcadik részt, illetve a Bouncert idézik, jól megfigyelhető Tetsuya Nomura stílusa. Amikor az újságírók rákérdeztek a stílusra, Uematsu (az összes FF zeneszerzője) egy szót válaszolt: okinawai. Ez nem valami újabb debil japán dolog: azt akarja jelenteni, hogy a Japántól délre elhelyezkedő, szubtropikus Okinawa-szigetekről mintázták a világot, és a játék is egy szigetcsoporton fog játszódni. Emellett Yuna is okinawai ruciban pompázik, és neve az ottani nyelven egy virágot, Tidus (ez már a hivatalos név) neve pedig napot jelent. Emellett az összes éneket egy okinawai énekes, Rikki fog eldanolni. Állítólag szakítanak az eddigi európai (Odin, Fenrir, Knights of the Round, Hades) és hindu (Shiva, Ramuh) mitológiából vett alakokkal, és az okinawai hitvilág alakjai lesznek a háttérben. Egyedül Tidus kinézete nem illik a képbe, de ennek is megvan az oka - Tidus ugyanis nem ebből a világból származik.

A csapatot egyébként főként Final Fantasys múlttal rendelkező emberek alkotják, például Yashinori Kitase, a csapat vezetője eddig már három FF készítésében vett részt. Az egyetlen kivételt Toshiro Tsuchida jelenti, aki a Front Mission-sorozat legfőbb alakja volt. Mivel ő a felelős a harcrendszer megalkotásáért, illetve a karakterfejlődés mikéntjéért, igen valószínű, hogy búcsút mondhatunk az ATB-rendszernek, hiszne róla közismert, hogy nem szereti, ha a játékos gyorsasága befolyásolja a harc eredményét; XP-t sem csatáért kapunk majd, ezt is máshogy kívánják megoldani. A főellenségek elleni harc azon a képernyőn fog zajlani, ahol az egész játék is, csak a random ellenfelek (megmarad ez a jellegzetesség is) elleni csata zajlik szeparált képernyőn. Érdekes, hogy bár minden teljes 3D-ben fog pompázni, a kamerát nem fogjuk tudni mozgatni, és nem is Tomb Raider-szerűen fogja követni hőseinket, hanem rögzített kameraállások lesznek a játéktér minden részén. Emellett a városok grafikai kidolgozása nem fog különbözni a világtérképétől, úgyhogy nem egy zöld maszaton fogunk barangolni, hanem kidolgozott erdőkben, mocsarakban, hegyekben.

A főszereplőkről nem csak végleges nevük derült ki, hanem néhány más dolog is. Tidus például a blitzball nevű sportág kiemelkedő alakja lesz. A blitzball egy víz alatti labdajáték - már látom lelki szemeim előtt, hogy ebből bizony aljátékot fognak csinálni a SquareSoft erre rendszeresített emberei... Tidus fegyvere kard lesz, és hangját az a Seiichi Morita fogja adni, aki motion capture technológián keresztül már "szerepelt" FF-ben: az FF VIII-ban a mozgását adta Zellnek. A másik főszereplő Yuna lesz, aki egy igen híres mágus, Braska lánya, varázslói (főleg idézői) tehetségét jelzi, hogy különböző színűek a szemei. A történet középpontjában az elemi erők (a természet - amelyet egy Sin nevű entitás testesít meg - támad a szigetvilág lakosaira) és az emberek küzdelme áll majd. Ja, még valami: biztos, hogy lesznek Chocobok a játékban!

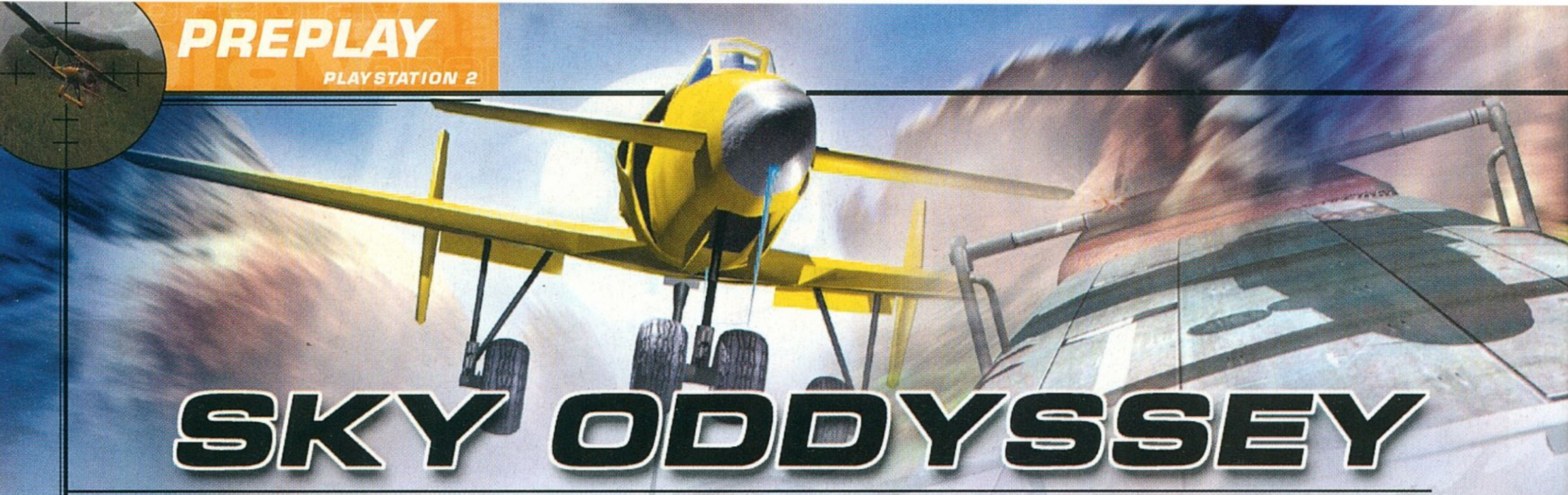
A 12 új játék közül néhány: három sportjáték, egy autószimulátor, egy RPG a Disney számára (!), és egy második online RPG. Ezekről még szinte semmit nem lehet tudni, de természetesen amint felmerül valami újabb információ, azonnal tudósítunk róla benneteket.

Grath
grath@mail.datanet.hu









SKY ODDYSSEY

2001 Égodüsszeia





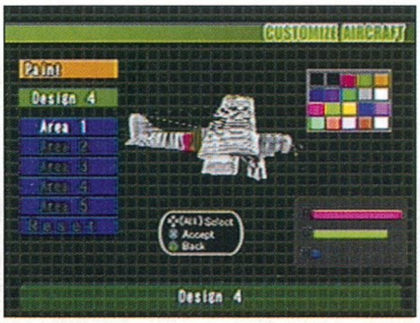
A játékkonzolok sohasem tartoztak igazából a kőkemény repülőgép szimulátorok kedvenc platformjai közé, és különösen ez volt a helyzet a Sky Odyssey megjelenéséig. Lényeges változás ebben a tekintetben ugyan a játék megjelenése után sem várható - viszont el tudom képzelni, micsoda felfokozott várakozást kelthetett ez a botcsinálta bevezető mondat az olvasóban! A Sky Odyssey alapkoncepciója ettől függetlenül azért elég eretnek, lévén egyfajta "légi Tomb Raider" akar lenni, amelyben a játékos a szelek szárnyán fog hajmeresztő kalandokba keveredni, és az egzotikus helyszíneken zajló égi kalandokban elsősorban egy jó adag ügyességre lesz szüksége a sikeres szerepléshez.

A játékban öt különböző üzemmódban reppenhetünk a magasba. A Free Flight és a Training mód a sétarepülés és a gyakorlás, a Target mód pedig egy feladat végrehajtása. A legizgalmasabbnak persze a Sky Canvas és az Adventure üzemmód ígérkezik: az előbbinél a gép füstcsíkot húz maga után, tehát minden ügyesebb játékos remek PlayTime!-logókat rajzolhat az égre, míg az utóbbinál egy 19 küldetésből álló sorozaton küzdhetjük magunkat végig, amelyekben olyan remek mulatságokra nyílik kilátás, mint például tankolás egy robogó vonat tetején, vagy kiút keresése egy föld alatti barlangrendszerben... Ebből már látszik, hogy meglehetősen változatos környezetben fog folyni a légi ámokfutás, kezdve a sziklákkal tűzdelt fjordoktól, egészen a kiszáradt sivatagokig vagy éppen az alpesi hegycsúcsokig. Ugyanez a változatosság fogja jellemezni a változásó időjárási feltételeket is: Aigner Szilárd még sátoros ünnepnapjain sem sorol el ennyi meteorológiai szakkifejezést (verőfényes napsütés, zuhogó eső, váltakozó erejű széllökések, hóvihar stb), mint amennyihez a játékban szerencsénk lesz.

A játékban összesen tíz különböző repülőgéptípust nyergelhetünk meg, amelyekből kezdetben összesen három (egy kétfedelű Swordfish, egy II. világháborús Corsair és egy jet) áll rendelkezésünkre. A hét "titkos" masinát természetesen különböző küldetések teljesítésével szerezhetjük meg: csak lopva jegyezném meg, hogy szerepel köztük a műrepülésre köztudottan alkalmas F-117 Lopakodó is, és az intergalaktikus PS2-partik keretében Földünkre látogató Mars-lakók is eufórikus hangulatba kerülhetnek egy sportos vonalvezetésű repülő csészealjtól. További extrák szerezhetők a trickstyle-programok kiváló hagyományai alapján, vagyis ha a magáról megfeledkezett játékos olyan légi manővereket mutat be, amelynek láttán minden légirendőr azonnali hatállyal bevonná a repülővezetői jogosítványát.

Ugyan az talán sejthető, hogy külön rajongóklubjai várhatóan nem alakulnak majd a hamarosan megjelenő Sky Odysseynek, de az előzetesek alapján egy igen egyéni akciójátékkal bővül vele a PS2 játékpalettája.





PS2

Típus	Ügyességi
Kiadó	SCEE
	www.scee.com
Fejlesztő	SCEE
Megjelenés	2001. február 1. (PAL)





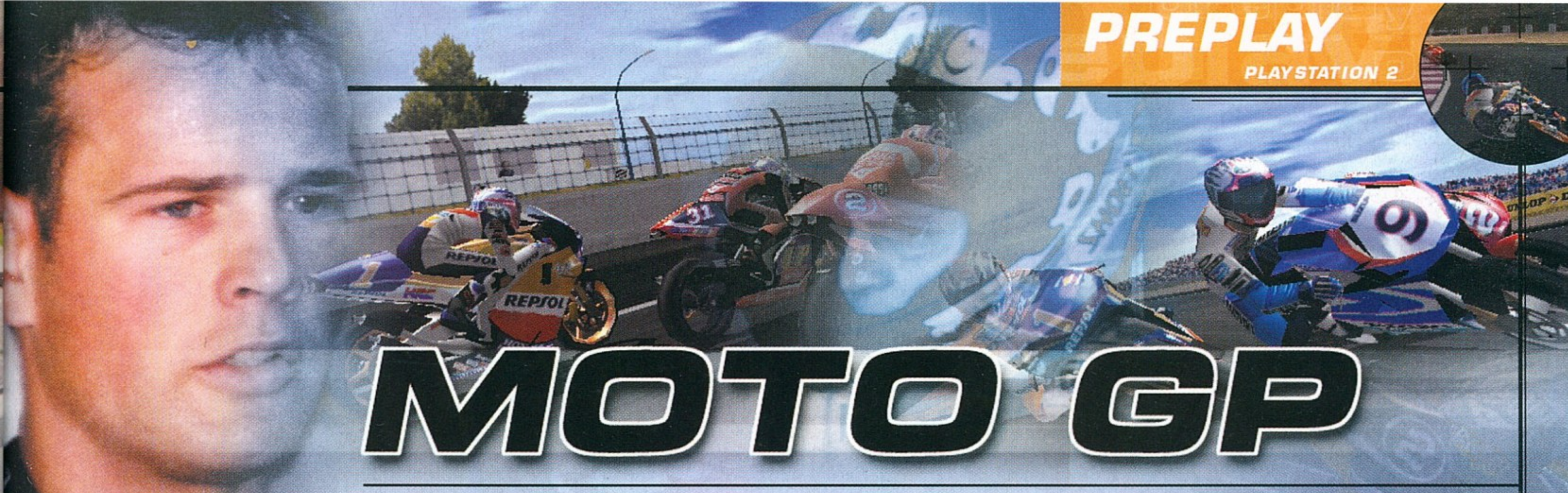


Első benyomások

★★★★ – Reményteljes darab

Az eredeti elképzelés és változatosság remek szórakozást ígér, ha a játszhatóság terén nem tolják el.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 100%

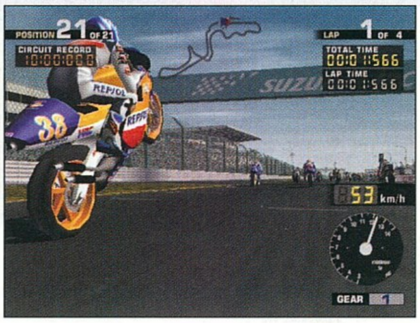


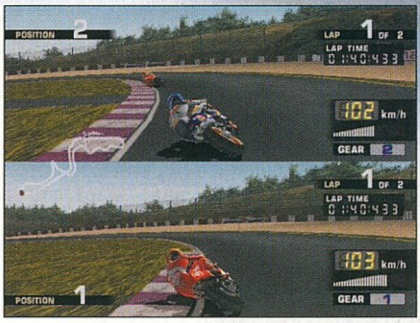
MOTO GP

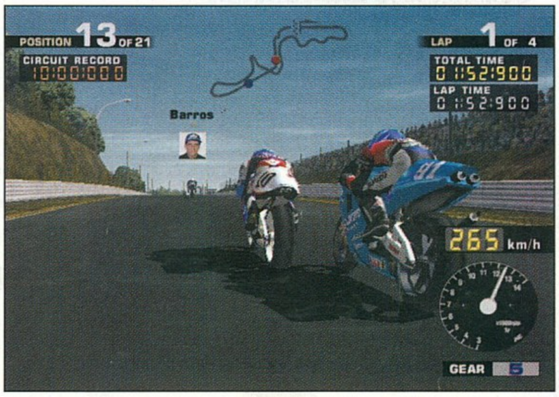
Az első PS2-kör két keréken

PS2

Típus	motorverseny
Kiadó	SCEE
	www.scee.com
Fejlesztő	Namco
Megjelenés	2001. január (PAL)





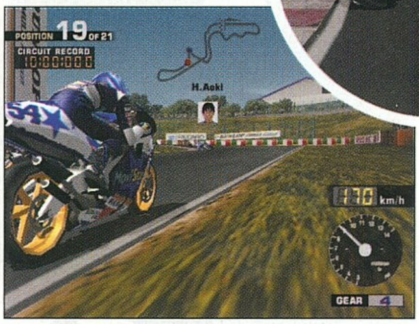


Nyilván sokan megkövesznének a következő kijelentésemért, de szerintem egy kerékkel kevesebbje van azoknak, akik négy keréknél kettővel kevesebbel vonulnak ki egy versenypályára. (Ez az axióma egyben alapjaiban rengeti meg a jelenleg alkalmazásban levő matematikát, bár ez nem tartozik szorosan a Moto GP-előzetes témaköréhez.) Egy 200 km/h sebességnél gyorsabban száguldó verdánál szerintem már épp elég arra figyelni a sofőrnek, hogy ne menjen neki az útjába akadó dolgoknak, nemhogy még azzal is foglalkozni, hogy ez a verda alkalmasint még jobbra vagy balra akar dőlni. A várható kőzáport elkerülendő azonban még sürgősen hozzáteszem, hogy illő áhítattal tekintek az ily dolgokat a való életben művelő szent őrültekre - jómagam inkább csak játékgépen merek ilyesmivel próbálkozni, ahol maximum csak virtuálisan fenyeget az életbiztosításom kézhezvételének veszélye.



A Moto GP az első motorverseny PS2-re, amelynek szereplőit a fejlesztő Sony - idézem - a "FIM Road Racing World Championship Grand Prix mögött álló marketingtársaságtól, a Dorna Promocin del Deporte, S.L.-től licencelt hivatalosan." Kezdő és laikus előzetes-írók ilyesmik olvastán nyilván azonnal bemenekülnek egy közeli asztal alá, és visszautasítanak minden előjövetelre vonatkozó kérelmet, mindaddig, amíg valaki el nem távolítja a környékről az ilyen kijelentéseket tartalmazó sajtóközleményeket - gyakorlottabbak és a sportág szerelmesei viszont tudják, hogy ez a név gyakorlatilag ugyanaz, mint a FIA a Forma I-ben, tehát a játék az 500 köbcentis világbajnokság hivatalos licence.

Ennek megfelelően nem Rondák és Buzukik, hanem a jól ismert Hondák és Suzukik várnak ránk a Moto GP-ben, ahol összesen 32 élethű és tetszőlegesen konfigurálható motor közül választhatunk. Ugyancsak megcsodálhatjuk verseny közben a sportág legnagyobb neveinek (Max Biaggi, Kenny Roberts, Mick Doohan és a többiek) hátát is - bár sajátos módon a készítők azt állították, hogy elképzelésük szerint sokkal inkább magát a pályát, mintsem a gép irányította versenyzőket akarták a leendő játékos ellenfeléül állítani, azaz a játékosnak a siker érdekében muszáj szabályszerűen betanulni a pályákat (kanyarok, fékezési pontok és így tovább). Úgy látszik, ismét sutba kerül a jó öreg "aki fékez, veszít"-technika...





A játékban öt világhírű pályát (köztük a suzukait, a doningtonit és a jerezit) modelleztek le a lehető legnagyobb részletességgel, amely törekvés egyébként a motorosok viselkedésére is vonatkozik (a kanyarokba bedőlve például a térdük pontosan úgy mozog, mint a valós életben). Hasonló látványelem még a két saját szemszögű kameranézet mellett (az egyik a játékos válla fölül "közvetít") az a kamera, ami alulról hátulról mutatja az eseményeket - az egy más kérdés, hogy ebből a perspektívából vajon mennyire lesz irányítható a dolog...

A játékban öt üzemmód közül választhatunk, amelyek nyilván már jól ismertek a konzolos kollégák repertoárjából (idő elleni verseny, arcade, kihívásos verseny, egy választott ellenfél elleni verseny, továbbá bajnokság), valamint osztott képernyőn természetesen ismerőseinkkel is összemérhetjük tudásunkat.

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Lévén az egyelőre az egyetlen motorverseny PS2-n, egyedül nyilván mindenkit leköröz

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 100%





Dreamcast

Típus	F.R.E.E./FPG
Kiadó	Sega
	www.shenmue.com
Fejlesztő	AM2
Megjelenés	2001. november (NTSC)

SHENMUE 2

A történet folytatódik

Első benyomások

★★★★★ – Potenciális sikervárományos

Kalandjáték még nem volt tökéletesebb... és úgy tűnik, a folytatás még csak jobb lesz...

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 25%

Bármilyen rosszul is megy mostanában a Segának, az nem kétséges, hogy az idén még nagyszerű éve lesz a Dreamcastnak. Az év csúcspontja egészen biztosan az lesz, amikor a legendás Shenmue folytatása elkészül: a Sega of America elnöke már be is jelentette, hogy a játék megjelenését novemberre tervezték be. (Most már csak remélhetjük, hogy az első részhez hasonlóan az európai megjelenés maximum csak néhány nappal fogja azt követni.)

Ha netán volna olyan Dreamcast-tulajdonos, aki az elmúlt két-három hónapot átaludta volna, annak egy rövid áttekintés: a nagybetűs JÁTÉKNAK a folytatásáról van ugyebár szó, mely megreformálta az RPG műfajt. A Shenmue egy virtuális világba repíti a játékost, mely megtévesztésig hasonló a valósághoz: a grafikai kivitelezés, egész egyszerűen páratlan. Nyüzsgő utcákon barangolhatunk, melyeken minden egyes figura - legyen szó egy teljesen jelentéktelen járókelőről - önálló karakterrel rendelkezik. Sőt: mondhatni, önálló élettel, hiszen a játék közben telnek a napok, s mindenki a napszaknak megfelelően teszi a dolgát. Kivilágosodik, beesteledik, változik az időjárás: a játék egész egyszerűen egy csoda. Már csak az a kérdés maradt fenn, hogy vajon lehetséges-e ezt a bizonyos csodát még esetleg túlszárnyalni.

Akiknek van Internet hozzáférésük, nemrégiben megkaphatták a választ. Nagyon úgy tűnik, hogy Yu Suzui mester, a játék tervezője, újra és újra felülmúlja magát. A játék letölthető video trailere egészen elképesztő helyszíneket mutat be, szinte nem is akarjuk elhinni, hogy amit látunk, azt egy Dreamcast produkálja real time-ban. Van például egy felhőkarcoló, amit teljesen körbejár a kamera, de úgy, hogy közben a környező dimbes-dombos területen kilométerekre ellátni. A játék mintha még több karaktert tudna egyszerre a képernyőre "rajzolni". Az a jelenet legalábbis erről győzhet meg minket, amikor Ryo (a főhős) besétál egy kisebb csapat gyakorlatozó szerzetes közé, s azok nem zavartatják magukat: tovább végzik a mozdulatsort - szinte az egész képernyő mozgásban van.

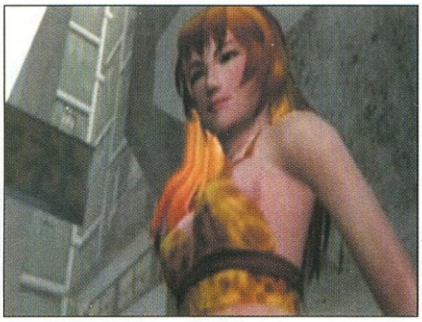


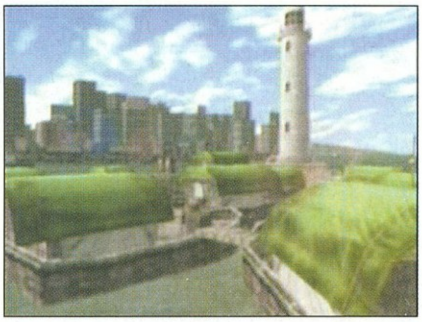
A folytatás közeledtét már jelzi az a tény, hogy a hivatalos Shenmue weboldal japán változatán elkezdtek részleteket közölnek az új részről - jóllehet a történetről nem esik szó, így például továbbra sem tudni, vajon visszaszerzi-e Ryo az ellopott tükröt. Csak a rend kedvéért egyébként a dolog tehát ott tart, hogy Ryo elhagyta szülővárosát, Yokosukát, s elhajózott Hong Kong felé, hogy felkutassa apja gyilkosát, meg a varázslatos tükröt, amit a gazfickó ellopott...

A második rész előzetesén négy helyszín tűnik fel. Elsőként Aberdeen: egy kikötő, ahol az emberek a vízen élnek: egymás hegyén-hátán állnak a csónakok. Aztán egy japán városrész következik, Wan Chai, majd a már emlegetett, hatalmas épületekből álló háztömb, Kowloon, ami mellesleg már a legelső Shenmue (még az egyes) előzeteseiben is felbukkant már. Az utolsó helyszín Keirin: egy nyugalmas kerület, ahol Ryo és Shenhua elsőként találkozik - a kínai lányról van szó, akit már az előző rész bevezetőjében is láthattunk.

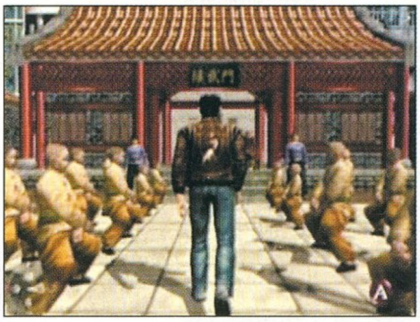
A felbukkanó új karaktereiről szintén lehet tudni már egy s mást. Feltehetően Ryot most is gyengéd szálak fogják fűzni egyik-másik szereplőhöz. Van egy motoros lányt, akit Joynak hívnak: kissé vadóc természetű, de azért kedves teremtés. Az apja, aki egyedül nevelte fel őt, a kikötőt irányítja. Egy másik női szereplő, Shuei Kou, egy szentélyben látható a videón, s már szintén ismerős lehet: a Shenmue Passport Diszken szerepelt már, noha az első részben még nem volt benne. Shuei Kou jól ismeri a tradicionális kínai kultúrát - feltehetően ő is sokat fog segíteni idegenbe szakadt hősünknek. Végül még említésre érdemes az aranyos, 15 éves kislány, Kaoru is. Ő egy templomban dolgozik, s - talán ebből kifolyólag - megbízható társnak ígérkezik.

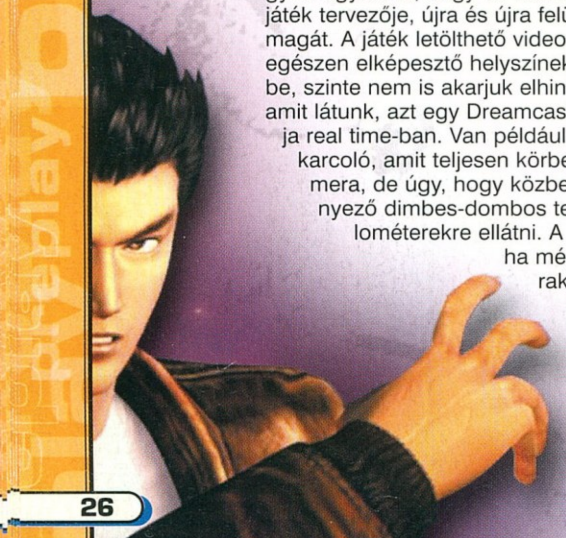
A Shenmue 2 négy GD-ROM-on fog megjelenni, mégpedig a tervek szerint az Xbox japán premierje előtt. Reméljük, úgy lesz - amint többet lehet majd tudni, igyekszünk közölni a részleteket.

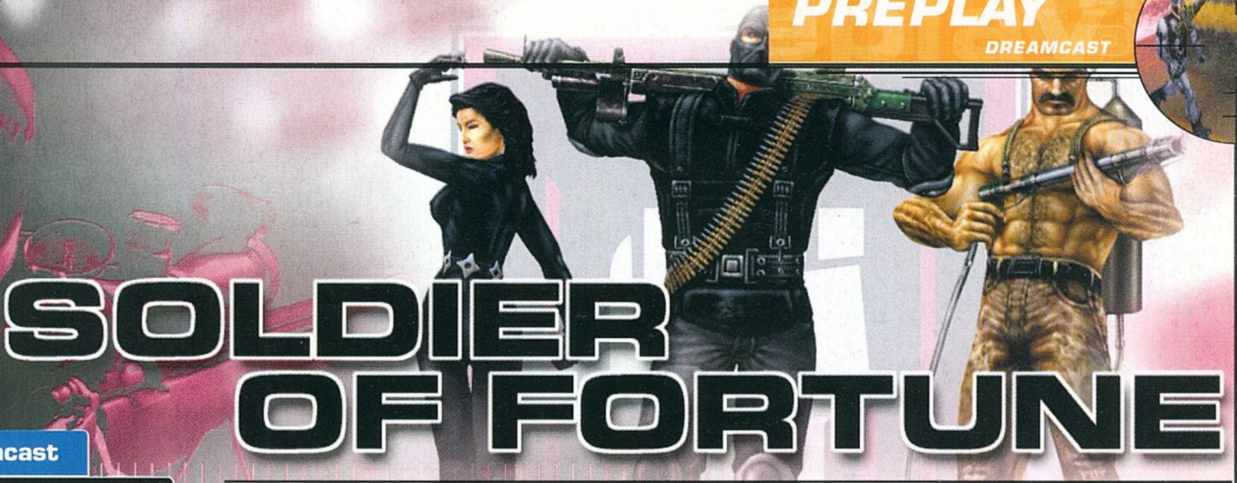










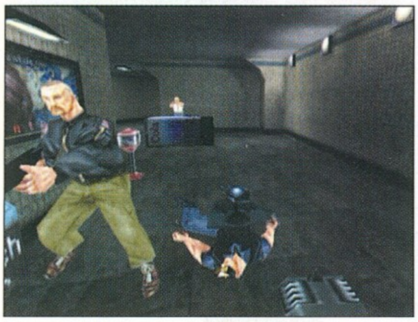


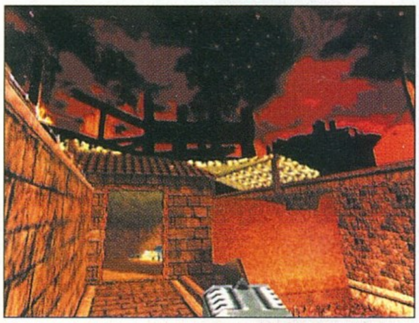
SOLDIER OF FORTUNE

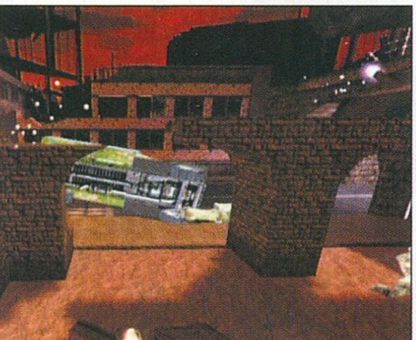
Dreamcast

Típus	Akció
Kiadó	Crave Entertainment
Fejlesztő	Raven
Megjelenés	2001. március 3. (PAL)









Szerencse fel!

Kétfajta divathullám egyesüléséből szinte csak jó születhet. Reméljük, nem tér el a trendtől a Soldier of Fortune Dreamcast verziójával sem.

Az egyik divathullám az úgynevezett realmodoké. Ezekben az az ötlet játssza a főszerepet, hogy a készítők, elszakadva az eddigi elsőszemélyű lövöldözős játékok hagyományaitól, a realitásra helyezik a hangsúlyt. Eza törekvés az ebbe a kategóriába tartozó programok minden apró részecskéjén végigvonul. Kezdve a sebződéstől (a játékos akár néhány pisztolylövéstől meghalhat) a fizikán és a fegyverek élethűségén át a játék nehézségéig (ha Rambo stílusban közelítünk meg egy ellenséges bázist, pillanatok alatt szétszednek).

A másik divathullám (ami nagyon dicséretes a kiadók részéről, tartsa meg az isten a jó szokásukat) az igazán ütős FPS-ek Dreamcast-es átültetése.

A játék személy számítógépen elsősorban anatómiai hitelessége miatt vált ismertté. A programozók a programban lemodellezett emberi testeket 26 részre osztották, és minden egyes rész külön sebzésanimációval rendelkezik. Ezek között az animációk között rendkívül élethűek is akadnak. Emiatt már több országban próbálták betiltani a programot, szerencsére sikertelenül.

A játék története szerint egy senki által el nem ismert, szupertitkos kommandósegységek egy katonáját alakítjuk. Feladatunk a világ, helyesebben annak bokrétája, az Egyesült Államok védelme. A fenyegetés természetesen a mindenre elszánt, vakmerő és legfőképpen gonosz(!) terroristák részéről jelentkezik, mégpedig az általuk birtokolt atombomba formájában. Ezek a vadállatok nem átallják azt az ördögi eszközt akár békés, adófizető állampolgárok ellen bevetni. Nos ezért hozta létre az Egyesült Államok éber kormánya a szervezetünket, és az

Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

Egy valósághű kommandósjáték, nagy reményekkel a sikerre

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%

előbb vázolt veszélyforrásokat kell hogyismondjamcsak likvidálnunk egy baromi nagy kéziágyúval.

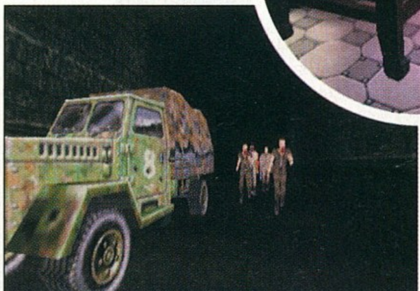
A PC-s verzió egyik legnagyobb előnye volt, hogy interneten is lehetett játszani. Mivel a realmodok jelenleg a legnépszerűbb hálózatos játékoknak számítanak, és ebben a témában ez lenne az első ilyen anyag Dreamcastra, hihetetlen távlatok nyílnak előttünk. A SoF könnyen a többjátékos FPS-ek királyáva, egyfajta Sega-s etalonná nőhetné ki magát.

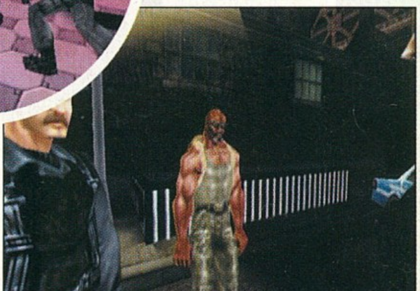
Sajnos a készítők nem nyiltakoztak egyértelműen az online játék lehetőségéről, így meg kell várnunk a megjelenést, hogy kiderüljön, megajándékoznak-e bennünket azzal az örömmel, amit már rengeteg, PC-vel rendelkező embertársunk átélhetett egy-egy CounterStrike (ami a legelterjedtebb realmod személyi számítógépen) parti alkalmával.

Pályák tekintetében sem lesz okunk a panaszra, az eredeti játék mind a 26 helyszínét átemelik, sőt, a Dreamcast tulajokat a kiadó még megajándékozza egy olyan pályával, ami csak erre a platformra készült el. Ebben egy vonaton küzdhetjük majd magunkat végig, oly sok akciófilmhez hasonló módon. A helikopter, természetesen, az utolsó kocsiban tud letenni minket, és előre kell verekednünk magunkat a mozdonyig, ahol a terroristák nem féltve őrzött tízóraijukat, hanem egy atombombát tárolnak (mint szokásuk).

Azt hiszem, még a nagyon kétséges hálózati támogatás híján is egy igazi sikerprogrammal leszünk gazdagabbak márciusban.









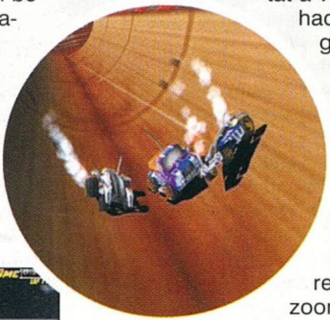
STUNT GP

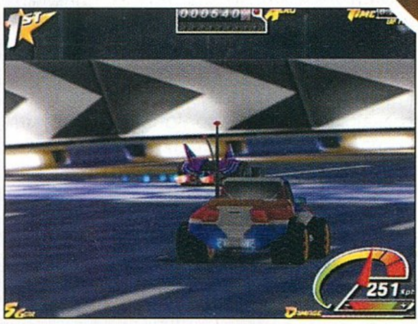
Gáz van! Nincs fék!

Dreamcast

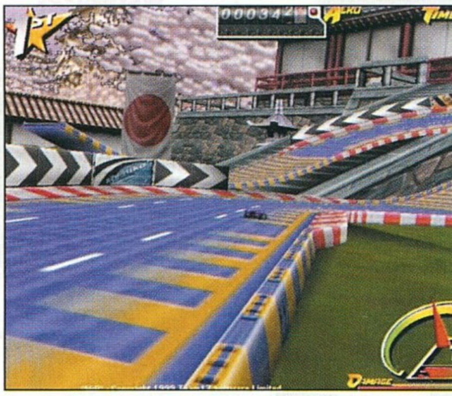
Típus	Akció
Kiadó	Infogrames
Fejlesztő	Team 17 Software
Megjelenés	2001. első negyedév

Bizonyára mindenki tisztában van azzal, hogy életünk hajnalán az óvodai belső hierarchia kialakulásában igen fontos szerepet játszott ama fegyvertény, hogy ki rendelkezett a legjobb high-end, Bécsből szállított felszerelésekkel, mint például a Gi-Joe, négy gombos kvarcjáték, illetőleg a távirányítós autó csodák. Nos, aki anno kimaradt a belső körökből és kénytelen volt az Ablak Zsiráffal múlatni idejét, annak most az Infogrames igyekszik felkínálni a lehetőséget a távirányítós autókázás bepótlására, teszi mindezt a Stunt GP címmel beharangozott játékával. A fejlesztőcsapat, a Team 17 Software neve némi garanciát ad arra, hogy ezúttal is igazi árkád autós játékkal van dolgunk. A játékmenet a szokásos, miután választunk magunknak egy szimpatikus járművet, eldönthetjük hogy bajnokságra adjuk a fejünket, vagy csak úgy versenyzünk inkább egyet, esetleg benevezünk a mutatványosok karrierébe, és csak a trükközésre hajtunk rá. A száguldozás és a gafikai megvalósítás egészen jól illeszkedik az alapkoncepcióhoz, kicsiny járgányunk összevissza pörög, igazi, autóhoz nem illő módon kanyarodik, és hatalmasakat ugrat, amely egyrészt a pályák alkotóinak is köszönhető. Ha különböző szemkápráztató trükköket hajtunk végre versenyzés közben, azért pontokat kapunk, amelyeket később beválthatunk az autónk tuningolása érdekében. Különböző extrákat vehetünk, amelyek segítségével jobban gyorsulunk, nagyobbat ugrunk, netalán jobban tapadunk. Persze a trükközés eleinte a helyezésünk rovására fog menni, mondjuk úgy, nevünk alulról fogja ostromolni a helyezési listát a versenyek végén, hacsak nem vagyunk kivételes géniuszok a pördülve gyorsulás művészetében. Amikor ugratunk, a grafikus engine meglepő mozdulatot hajt végre, és kintebb zoomol annak érdekében, hogy jobban rálássunk az eseményekre, majd a művelet befejeztével ismét betölti a képernyőt kicsi kocsink fara. Ugyanez történik, ha egy kanyarnál valami alternatív útvonalat választunk, a kamera önálló életre kel. Olyan, mintha belekavarták volna a versenyzés közé a visszajátszást is. Sajnos a pályák szélei erős gátat szabnak abbéli kíváncsiságunknak, hogy jobban megismerjük a minket körülvevő világot, így ha sikerül kiugratnunk a pályáról, amit egyébként nem lesz nehéz véghez vinnünk, a játék rögtön visszatereli autónkat a helyére. A választható kasztnikból nincs hiány, ráadásul mindegyik modellnek egyénisége van (egyik zöld, a másik sárga, a harmadik piros...). A viccet félretéve ezt úgy kell érteni, hogy mindegyikük alapvetően különbözően viselkedik az utakon, így más technikára lesz szükség a különböző autók irányításához. A pályák kialakítása erősen kanyar és ugrató orientált, mintha az alkotók jobban szerettek volna inkább egy hullámvasút szimulátort készíteni, szóval bele fog telni néhány körbe, mire uralmunk alá hajtjuk a kanyarokat.











Őszintén szólva, nem hinném hogy a játék világmegváltó alkotás lesz, de arra mindenképpen érdemes, hogy egyszer kipróbáljuk, hátha mégis sikerül rabul ejtenie a különböző vicces pályáknak és a pöttöm, ám jó hosszú antennával rendelkező négykerekű méregzsákoknak. Turbót be!

Első benyomások

★★★★★ – **Ígéretes próbálkozás**

Talán végre lesz egy komoly konkurenciája az Antena Hungáriának műsorszórás terén

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 80%





INDEPENDENCE WAR 2

Egy I-Warérett űrszimulátor

Dreamcast

Típus	Űrhajó szimulátor
Kiadó	Infogrames
Fejlesztő	Particle Systems
Megjelenés	2001. első fele

Az Independence War (röviden: I-War) első része1998-ban jelent meg PC-re, a megítélése kettősre sikeredett. A szakma, az újságok egyöntetűen dícsérték, több díjat is nyert, pénzügyileg bukás lett a játék. Hiába voltak benne gyönyörű videók, hiába volt realisztikus fizika benne, hiába voltak a küldetések jól kidolgozva - a nagyközönség nem kért belőle. Ennek az volt az oka, hogy több hasonló játékkal jelent meg egyidőben, és azok valamivel jobbak voltak nála.

A készítők nem adták föl, meggyőzték az Infogrames vezetőit, hogy mégegy próbálkozást megér a dolog, és gőzerővel álltak neki a folytatásnak, ami egyszerre fog kijönni PC-n és Dreamcaston. A mai trendekkel némileg szembehelyezkedve nem csak egy kicsinosított verziót adnak ki, hanem lényeges újdonságok is szerepelnek majd a második részben. Az első ilyen, hogy a nem csak a küldetéseket játszhatjuk le, hanem élhetjük kis életünket; ha úgy akarjuk kirabolhatjuk a kereskedőhajókat, ha azonban becsületes kedvünkben vagyunk, az ilyen megfontolásból kóricáló alakokat beszélhetjük le élesen pergő nyelvünk és néhány rakéta felhasználásával. Ha úgy tartja kedvünk, még kereskedhetünk is, legalább megtudjuk, hogy Han Solo hogy kezdte - mindehheza hepciáskodáshoz nyolc csillagrendszer áll rendelkezésünkre; ez mindenkinek elég kell, hogy legyen.

A játékban Cal Johnstont alakítjuk majd, aki éppen morcos kedvében van, hiszen találkozott apja gyilkosával, akit - érthető okokból - nem szívlel. Neki is iramodik, hogy felrobbantsa, de a galád ellenség nem álltallja elodázni a küzdelmet, csak 40 hosszú küldetés múlva nyugodhat meg kicsi szívünk.

A játék grafikája valószínűleg sokakat fog álmélkodásra késztetni, az előző számunkban bemutatott Starlancer a nyomába sem érhet az I-War 2-nek. Az űrhajók sokkal kidolgozottabbak, és a legnagyobbak akár hússzor akkorák is lehetnek, mint mi. Egy ekkora monstrumot persze nem egyszerű szétlőni, ehhez szükségünk lesz a program széles fegyverválasztékára - rakéták, lézerek, ionágyúk, bénítólövedékek: mind-mind csak arra várnak, hogy rátapadjunk a tűzgombra. A háttér sem merül ki egy fekete lepelben, amire csillagokat festettek, hatalmas űrállomások, csillagközi porfelhők között repkedhetünk, és a forgalmasabb helyeken (tipikusan ilyen az űrkikötők környéke) a civil hajók is nyüzsögnek. A zene is igazodik a grafika magas színvonalához, alkalmazkodik a képenyőn látottakhoz - amikor a békés mászkálásból hirtelen csata lesz, a zenészek is szanaszét hajigálják szintetizátoraikat, és gitárra kapnak.







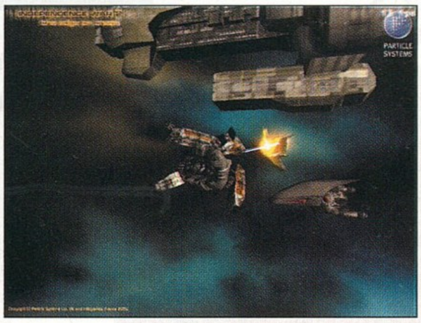
A fizikán csiszolgattak egy kicsit, a hajók már teljesen úgy viselkednek, ahogy azt egy soktonnás fémtömbtől az űrben elvárnánk - nem lehet élese bevenni a kanyarokat, a hajókat sok mindennek lehet nevezni, de fordulékonynak nem. Ahhoz, hogy megforduljunk először le kell lassulni, majd az oldalfúvókákkal addig manőverezni, amíg a kívánt irányba nem tekintünk - csak ekkor lehet ráadni a kakaót.

A történet igen kacskaringós lesz, és ahogy azt a filmekben és a játékokban már megszokhattuk, megjelenik a nagybetűs szerelem is.

A PC-s verzióban biztos hogy lesz internetes játék, az még nem dőlt el, hogy a Dreamcastosba is terveznek-e ilyet. Ha lehetne egymásra vadászni, az nagyban megnövelné a játékkal eltöltött időt, reméljük, nem kell csalódnunk az Infogrames-ben.





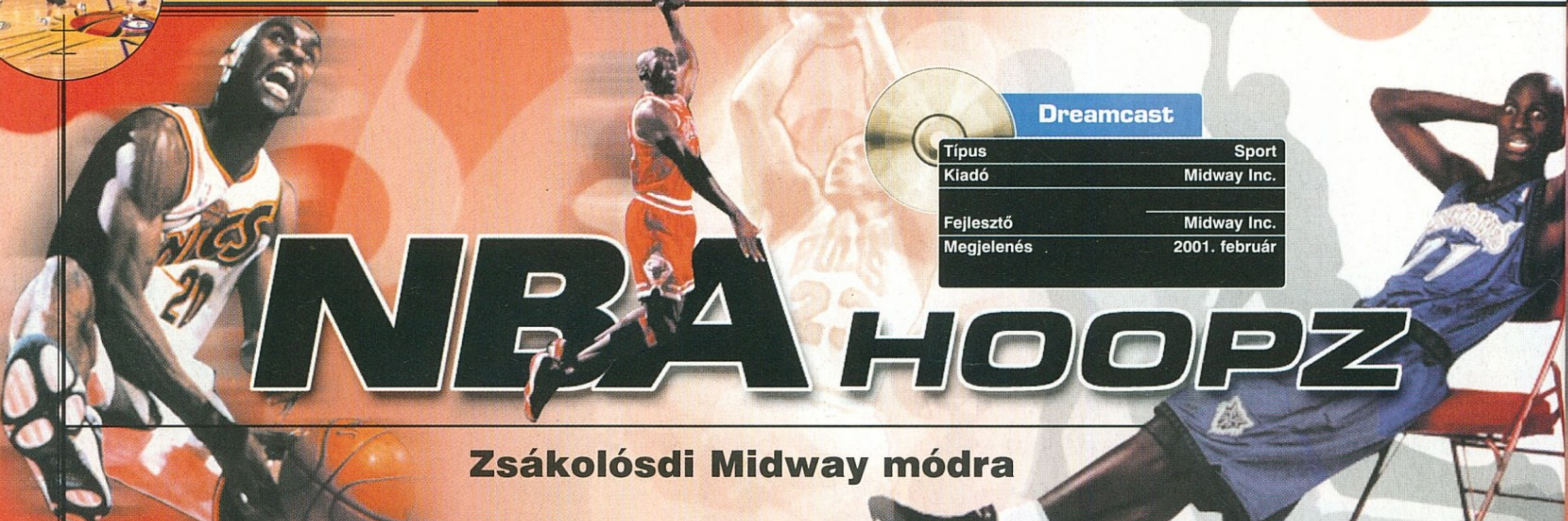


Első benyomások

★★★★ — **Ígéretes próbálkozás**

Starlancer után szabadon, szóval nagy baj már nem lehet belőle

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 65%



NBA HOOPZ

Zsákolósdi Midway módra

Dreamcast

Típus	Sport
Kiadó	Midway Inc.
Fejlesztő	Midway Inc.
Megjelenés	2001. február

Még bennem élnek azok a régi szép idők emlékei, amikor a magyar kereskedelmi televíziózás egyik kiemelkedő csatornája bevezette azt a szokást, hogy az amerikai kosárlabda szezonját népszerűsíti kis hazánkban. Sajnos ez a kísérlet csupán egy idény erejéig tartott, de legalább belekóstolhattunk abba a felkavaró, szenzációs, csillogó életérzésbe, amit egyszerűen csak NBA- láznak neveznek világszerte. Ami a játékpiacot illeti, ami azt illeti, egy percig sem tétlenkedtek, hiszen 1992 óta folyamatos ellátást kaptunk kosárlabdajátékokból, aminek lett előnye és hátránya is. Talán még rémlik valami az igazi sportjáték rajongóknak, hiszen a legenda kezdete 1993 tavaszán az NBA Jam megjelenése volt, egy igazán kellemes és egyszerű 2D-s játék, minden olyan látvánnyal és technikával, ami a kosárlabdát hatalmassá tette. Ez kétségkívül előnyt jelentett a játékok színes világában, a probléma csupán annyi, hogy az évek során kialakult NBA őrület sajnos a minőségre is rányomta a bélyegét. Egyre több szimulátor, egyre gyorsabban és sajnos egyre több hibával. Az EA Sports sorozata ugyan évről évre igyekezett minden lehetséges igényt kielégíteni, ötvözve a sportot a legendákkal, és az egyre tökéletesebb grafikával, de hát be kell vallanunk, hogy azért a kosárlabda is csak egy sport, és egyszer eljön az a pillanat, amikor már egy játéktípusból nem lehet többet kihozni. Persze nem is kellene. Hiszen akkor inkább másszon le az ember a térre egy labdával, és legalább igazából sportoljon. Már nyolc éve tündököl az NBA sztárkultusz megdönthetetlennek tűnő királyságának fénye, már ami a játékokat illeti, de sajnos azt kell mondanom, hogy ez az idő pont elég volt ahhoz, hogy bele is unjunk. Ezért a Midway elég kemény fába vágta a fejszéjét, amikor elhatározta, hogy egy újabb NBA játékkal lepi meg a nagyérdemű közönséget, lesz, ami lesz. Mennyiben lehet új és lebilincselő egy sportjáték napjainkban. Talán van rá esély, és a Midway ígérete szerint minden eddigi játékot alázó csemege kerül a boltokba hamarosan. Az eddig bevált szezonjáték 14, 28, 56 és 82 meccses versenyei mellet újdonságnak tekinthető az egy az egyben 21-es játékmód, valamint a hárompontos dobóverseny. Az irányítás megmarad nemes egyszerűségében, ahogy az már a konzoloknál lenni szokott: lopás/dobás, cselezés/faltolás, passzolás/ zavarás, ugrás/ lepattanó megszerzése. Vagyis a megszokott kombinációk. Érdekesség azonban, hogy a dobások sokfélesége és a közkedvelt zsákolás fajtái sokkal színesebbé tehetik a játékot, és a Midway állítása szerint törekedik a tökéletességre a szimuláció lehetőségein belül. Szintén izgalmasnak ígérkezik a create-a-player mód, ahol előre tervezett textúrák segítségével alkothatjuk meg álmaink kosarasát, ahogy tetszik alapon. Talán ennek köszönhetően a fejlesztők igyekeznek figyelni a szép grafikai megvalósításokra és az eredmény igen meggyőző lesz. Kidolgozott háttér, szépen megjelenített játékosok (szinte mindenki jól felismerhető), csak az arcokkal van még mindig egy kis bibi, mert mindenki olyan szigorúan néz a kamerákba, hogy az embernek elmegy a kedve a sporttól. Mindezzel együtt a bemutatkozás elég megnyerő, és biztos vagyok benne, hogy a Dreamcast tulajdonosok örömmel veszik majd kezükbe az NBA Hoopz-ot, reméljük, hogy nem kell csalódniuk benne.



Első benyomások

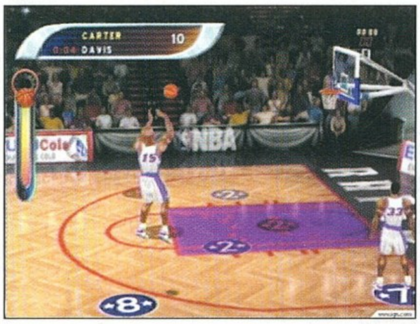
★★★★ — **Reményteljes darab**

Talán még van remény, hogy a sportjátékok újat is adhatnak.

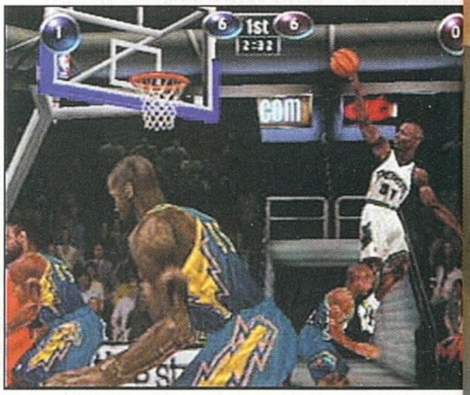
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 100%











Nintendo 64

Típus	Autóverseny
Kiadó	Video System
	www.ubisoft.com
Fejlesztő	Ubi Soft
Megjelenés	2001. első negyedév

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Forma 1 papírforma szerint





Kicsit elhúzódott az F1 Racing Championship N64-es változata körül a herce-hurca: a Dreamcast és PlayStation verziók ugyanis már tavaly évvégén megjelentek. Pedig hát nyilván sokan várnak a játékra, hiszen a Forma 1 szimulációk kategóriájában a Ubi Soft már nem számít kezdőnek.

A cég öt éve foglalkozik F1 játékok fejlesztésével, az N64-tulajok legutóbb a Monaco Grand Prix-t köszönhették nekik. Ami pedig hát egyáltalán nem volt rossz, sőt! Bár ha már itt tartunk, volt egy apró szépséghibája: hiányoztak belőle az eredeti nevek. Márpedig a megszállott F1-rajongók számára ez egy igazán fontos momentum.

Ezúttal más a helyzet: minthogy sikerült megszerezni az F1 licencet, most már a külsőségekben sincs hiba. A játék 16 hivatalos F1 versenypályát tartalmaz, beleértve Malajziát és Indianapolist is, ami csak 2000-ben szerepelt. Csak az furcsa egy kicsit, hogy ezzel egyetemben viszont a csapatok felállása és a nyilvántartott rekordok még az 1999-es viszonyokat tükrözik. 11 eredeti versenyistálló 22 pilótája közül választhatunk: Schumacher, Frentzen to Hakkinen, és az összes többi hivatalosan rangsorolt versenyző természetesen mind benne van a "pakliban".

Az autók és pályák modellezésénél igyekeztek felülmúlni önmagukat a Ubi Soft munkatársai. Nem csak az autók külalakjára kell gondolni, hanem az élethű viselkedésükre is. A továbbfejlesztett Monaco GP engine nagyon jól érzékelteti sebességet, köszönhetően az igen szapora képfrissítésnek, Viszont meglepő módon a játék nem támogatja a memóriabővítőt. A fejlesztők szerint a 4MB plusz memória nem elegendő ahhoz, hogy magasabb felbontású textúrákat használjanak, úgyhogy hanyagolták az egészet. (Ez egyébként meglehetősen gyanús kifogás, hiszen a PlayStation verzióban mindenféle bővítés nélkül is újfajta textúrákat alkalmaztak.) Persze még így sem panaszkodhatunk: N64-es viszonylatban igencsak megállja a helyét a pályák és az autók részletessége.

A játék két merőben eltérő stílusban indítható: Arcade, és Simulation változatban. Attól függően, hogy melyiket választjuk, megváltoznak a szabályok, de megváltoznak a körülmények is. Az Arcade módban egyszerűbb az autókat kezelni, s mint ahogy a játéktermekben szokás, checkpointokon kell időre áthaladnunk, miközben a CPU versenyzőket kerülgetjük, avagy egy haverral küzdünk (merthogy ketten is lehet játszani). A Simulation módban ugyanakkor megtudhatjuk, milyen lehet igazi profikkal versengeni - főleg ha a három választható nehézségi fokozat közül a legkeményebb mellett döntünk. A Simulation módban a környezet is sokkal komolyabb: akár végigversenyezhetjük a teljes idény nyolc hónapját lépésről lépésre. Ennek során foglalkoznunk kell az autónk műszaki beállításaival is, és az életszerűséghez az is hozzátartozik, hogy a gépek sérülnek: elgörbülnek a légterelőszárnyak, esetleg leszakadnak a kerekek. Habár a durvább játékosok kedvéért az autók törhetősége csak opcionális. Összesen hat üzemmód áll a rendelkezésünkre, beleértve bajnokságot, különálló menetet, időfutamot szellemautóval és így tovább. Újdonság a Driving School mód, mellyel a tanulóvezetőknek kedveznek: az autók "működésének" apró nüanszai is kitapasztalhatók, s megismerhetjük a pályáknak minden egyes szegletét. Ez pedig cseppet sem árt, hiszen ez nem az a játék, ahol csak tövig kell nyomni a gázt.

Az F1 Racing Championship egyértelműen az élethű szimulációk kedvelőinek készült, azoknak, akiknek már az is szemet szúr, ha a Ferrariban nem egy Schumacher nevezetű fickó ül. Nekik már most figyelmükbe ajánlhatjuk az anyagot - persze hogy mennyire váltja be a várakozásokat, az még a jövő titka. Mondjuk az eddig megjelent egyéb verziók alapján túlzottan rossz dolog nem jöhet.

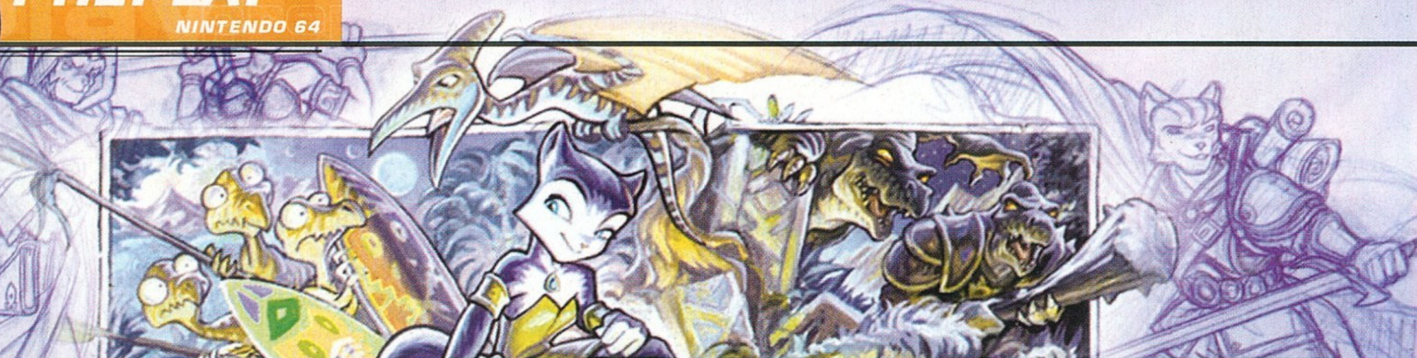
Első benyomások

★★★ – **Majd meglátjuk**

A Monaco GP alkotógárdája csak nem jön ki egy csapnivaló F1-szimulációval.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 95%





DINOSAUR PLANET

Nem csak a majmoknak van bolygója!

Nintendo 64

Típus	Kaland
Kiadó	Nintendo
	www.rareware.com
Fejlesztő	Rare
Megjelenés	2001 első negyedév

A Nintendo nagy mágusának, a Rarenek eddig már minden készülő műremekéről beszámoltunk, de egy valahogy kimaradt a szórásból. A Dinosaur Planet pedig az egyik legambíciózusabb fejlesztése a cégnek, nem lehetetlen, hogy ez a játék úgy vonul be majd a történelembe, mint a "Rare-féle Zelda". Bizony a Dinosaur Planet sok mindenben hasonlít Miyamoto mester etalon játékához, ami persze cseppet sem baj. Rengeteg karakterrel találkozhatunk, hatalmas, gyönyörűen kimunkált területeket járhatunk be, és a legkülönfélébb kalandokba keveredhetünk: ez már eleve jól hangzik.

A játékban két vadonatúj Rare hős debütál. Sabre és Krystal a saját világukból a távoli Dinoszaurusz bolygóra keverednek, ahol egy olyan velejéig romlott gonosz erővel kell megküzdeniük, mely képes elpusztítani akár az egész univerzumot. Már az első képkockától parádés látványban lehet részünk, mikor is hatalmas léghajók támadásának lehetünk tanúi...

A játék egy nagyon klassz fantasy világban játszódik: mint az a képeinken is láthaó, maguk a főhősök sem emberszabásúak. A Dinoszaurusz planétán pedig mi mások is élnének, mint dinoszauruszok. A helyi lakosok közül kettő csatlakozik hőseinkhez: Kyte, a "légi hercegnő", és Tricky, a "gyalogló herceg" segít majd minket. A fura jellemzések természetesen a külsejükre utalnak: Trycky amolyan mini triceratops, Kyte pedig egy szépen szárnyaló pterodactylus-féleség. Ők ketten meghatározó szerepet kapnak a cselekmény során: lyukakat tudnak ásni, titkos helyeket tudnak felderíteni, avagy tárgyakat gyűjthetnek be, elterelhetik az ellenség figyelmét, és még kisebb játékokban is részt vehetnek - csak az a lényeg, hogy jól tartsuk őket.

A bolygó természetesen teli van egzotikus helyszínekkel, melyeket mindkét főhős végiglátogat a maguk párhuzamos, de ugyanakkor teljesen különböző kalandjaik során. A játék - mint már említettük - sokban emlékeztethet minket a Zeldára: telik az idő, s így folyamatosan változnak a napszakok, mi több, az időjárás is, és a kalandozás során bizony nem egy rusnya hüllővel kell végeznünk, beleértve néhány igazán kemény főellenséget is.

Az igazat megvallva még az irányítás is nagyon "zeldás" lesz: ugyanúgy az adott helyzetre reagál a program, vagyis menet közben változi, hogy mit tehetünk az egyes gombokkal. De még más egyéb rokon vonást is felfedezhetünk, ilyen például az automatikus ugrás, vagy a Z-vel történő célbefogás.

Az 512 megabites kártya - csakúgy mint korábban a Donkey Kong - megköveteli a 4MB-os memóriabővítő jelenlétét: nyilván már ez is előrejelzi a grafika minőségét. A játék teli van zsúfolva digitalizált szövegekkel, lelkesítő zenékkel, és elképesztő mennyiségű animációval. A Rare website-járól letölthető bemutató videó nem is egy videójáték, hanem inkább egy animációs film hatását kelti. A készítők nagy hangsúlyt fektettek például a szereplők mimikájára, amivel még inkább karakterisztikussá tették az egyes figurákat. A látványhoz továbbá szó szerint nagyban hozzájárul, hogy gyakran bődületes figurákat mozgat a játék teljesen tökéletesen. Az ellenégek és a barátok közt egyaránt akadnak ilyen termetesek. Például már csak a karakterváltás is egy ilyen "szörnyeteg" segítségével történik: szimplán felmarkolja az egyik hősünket, és lerakja a másikat.

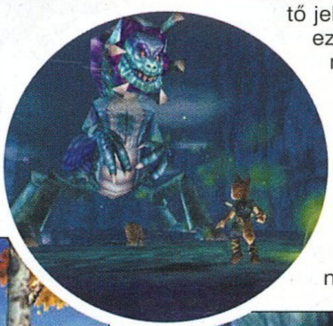
A Rare eddig még sohasem okozott a Nintendósoknak kellemetlen meglepetést: ha ők maguk nevezik ezt a játékot az egyik legnagyobb művüknek, akkor az valószínűleg úgy is lesz. Csak győzzük kivárni.

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Szinte biztos, hogy a Rareben most sem kell csalódnunk.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 75%











Hahó, mindjárt következik az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal ("Barátok közt").

PLAYTEST

GRAFIKA		92 %
HANG		87 %
ÉRTÉK		83%

Grafika:
A játékélményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.

Hangok:
Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő a tv hangszóróiból, amelyek az eufórikustól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:
Ez pedig már az Ítélet Napja! A játék megmérettetett kategóriáján és típusán belül, játékélmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajítsuk, avagy hány hálaadó imádságot rebegjünk a készítőinek.

Infok :
- Ennyi játékos nyomulhat egyszerre
- DualShockot támogat (PS)
- NTSC és/vagy PAL verziót teszteltünk?
- Memóriakártya szükséges
- Kormányt támogat
- Vibration Packet támogat (DC)
- Rumble Packet támogat (N64)
- Fénypisztolyt támogat





Tartalom

Ettől a holdtól nem leszel holdkóros

LUNAR 2 ETERNAL BLUE

Playstation

Típus	RPG
Kiadó	Working Designs
Fejlesztő	Game Arts
Megjelenés	2000. december 12. (NTSC)



▲ Bejelentésemet mintha kétkedve fogadnák...

A szorgalmas fejlesztőknek hála, szinte minden hónapban jelenik meg valami értékelhető, színvonalas szerepjáték. Bár a legtöbb már folytatás, ez nem feltétlenül megy a minőségük rovására. Sőt ha az elõd sikeres volt, az már felállított egy olyan mércét, ami alá nem illik menni. A Lunar 2 is méltó elődjéhez, a Silver Starshoz, sok mindenben még fejlődött – kivéve a grafikát, ami igencsak "nosztalgikus". A nagy riválisok mellett ez a játék is megállja a helyét. Igaz, nem olyan mély, mint az FF-sorozat, de legalább olyan szórakoztató, minden egyszerűsége ellenére.

A játék főszereplője Hiro, egy fiatal, kalandvágyó fiú, aki társával, egy repülő macskával – ami egyébként sárkány is – mindenféle veszélyes kalandokba keveredik. Legutolsó kincskereséséből hazaérve nagyapja éppen egy "Destroyer" nevű alakról olvas, akit a pletykák szerint a Blue Spire-nek nevezett torony környékén kell keresni. Ez felkelti Hiro érdeklődését is, és elindulnak meglátogatni a tornyot. Itt végül feljutva a legfelső, titkos emeletre találnak is egy lányt, Luciát, aki a segítségüket kéri – mi másban, mint a világ megmentésében. Lehet-e ez a lány a világ ellensége, vagy tényleg csak segíteni akar?

A cél a planéta istennőjének megkeresése, még mielőtt még a főgonosz – Zophar – végső pusztulásba taszít mindenkit.

Persze, ezt a csatát nem egyedül kell megvívnunk a hatalmas erejű Gonosz ellen, mindig találunk majd olyan embereket, akik segítenek e nemes feladat elvégzésében. A hozzánk csapódó szereplők talán a legkidolgozottabb részei a programnak. Minden karakter jelleme egyéni, mások az indítékaik, reakcióik, vágyaik. A beszólásaikon sem keveset derültem, hiszen szinte minden percben elcsattan egy poén valakinek a szájából. A macs... ö... sárkány folyamatosan megsértődik, mert mindenki macskának nézi, a kockabolond, kiugrott pap, az anyagias, csak a pénzzel törődő varázsló – mind-mind üdítő színfoltjai a játéknak.

S bár a mágiarendszer nem tartozik a roppan bonyolult megoldások közé, mégis egyénivé teszi az, hogy a karakterek a jellemüknek megfelelően, egyénre szabottan kapják a mágikus támadásokat. (A pap pl. az általános gyógyítóigék mellett kocka alapú támadóvarázslatokat kap).

Ha már varázslatok, akkor harcrendszer. Ez is körökre osztott, mint a legtöbb ilyen stílusú progi. Azonban inkább a használhatóság jellemzi, hiszen az alaplehetőségeken kívül (támadás, mágia, tárgyhasználat és menekülés), semmi mást nem találunk meg – de valahogy nem is igényli az ember. A legtöbb bűvige és tárgy bármekkora távolságból alkalmazható, de ha csak közelharci fegyverünk van, akkor bizony közel kell menni az ellenséghez. Ez a közeledés akár egy kör elvesztegetésébe is kerülhet, amikor nem tudunk támadni, de hát valamit valamiért...

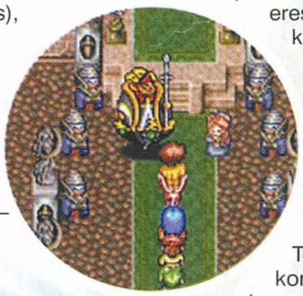


▲ A tükörképem és egy szárnyasbetét

Néhány karakter körönként többet is tud támadni. Igaz, hogy nekik is csak egy célpontot adhatunk ki, de ha az első ütés sikeresen nullára amortizálja az életerejét, a második ütés már egy másik – elérhető – lényt fog megtalálni.

A karakterek fejlődését – a tapasztalati pontok szorgalmas gyűjtögetésén kívül – nincs módunk befolyásolni. Minden szintlépéskor a tulajdonságok nagy része emelkedik, s bizonyos szintenként újabb varázslattal is gazdagabbak leszünk.

A csaták nem véletlenszerűek, hanem az adott területen mindig csak meghatározott számú ellenfél van. Ez egy kissé gátat szab a tápolásnak, de: egyrészt, ha kilépünk a helyszínről, visszatérve újra ott lesznek a lények. Másrészt a csaták elég nehezek, és sokszor igencsak le tudják rongyolni a partit. Mivel a különféle gyógycumók viszont elég drágák, és pénzel sem igazán vagyunk eleresztve, ez nem biztos, hogy kifizetődő.



Lehetőség van még egy automatikus harcféle dolog beállítására. Itt meg lehet adni három tevékenységet, hogy mit tegyen az adott figura, majd az AI-t bekapcsolva nézhetjük végig a csatát. Természetesen ebből bármikor kiléphetünk – szerintem nincs sok előnye ezt használni.

A játék menete tényleg nem bonyolult. Angoltudás inkább a poénok feldolgozásához kell, valamint a történet követéséhez, mint a továbbhaladáshoz. Sok elakadási lehetőség nincs, mindig könnyen rá lehet találni a követendő útra. A városokban nézzünk be mindenhova, beszélgessünk el mindenkivel, így biztosan nem lesz gond. Sok értelmetlen rohangálás sincs, csak nagyon ritkán kell ugyanah-





▲ Vidám csata bohóccal és birkával



hoz a személyhez többször visszamennünk. A települések egyáltalán nem nagyok, így könnyű lesz végigkutatni, ha esetleg hirtelen nem tudnánk, mit is kell csinálni. Persze, minden megvan bennük, amire egy kalandozónak szüksége lehet: fegyverbolt, kocsma, és a gyógyítószobrok.

Ami sokakat elborzaszthat ettől a játéktól, az a grafikai kivitelezés. Mikor megláttam, azt hittem, tíz évet visszamentünk az időben. Egy az egyben hozza a régi Sega gépek színvonalát. Igaz ez mind a táj, mind a különböző karakterek és lények kivitelezésére is. Bár, a karakterekben van valami megkapó báj, ami szimpatikussá teszi őket. A szereplők animációi sincsenek túlspirázva, de ez már fel sem tűnik... A párbeszédek alatt mindig figyeljétek az adott szereplő kis képét a bal alsó sarokban, érdemes! A játék animációi azonban fergetegesen jók! Kidolgozott, színvonalas és mennyiségileg is megfelelő, anime szintű képsorokkal van tele a játék. Már csak ezek miatt is érdemes végigjátszani.

Hanghatások tekintetében már nem ennyire vészes a helyzet. Bár ezek sem felelnek meg a mai kor színvonalának, de illenek a játékhoz és a szereplőkhöz. Sokszor a dialógusok alatt is beszélgetnek a szereplők, az animok alatt pedig nincs is feliratozás. A csatákban is megszólalnak a figurák, cselekedetüktől függően mást és mást mondva.

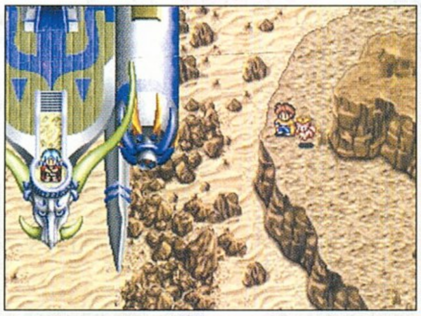
A zene kellemes, de sokszor monoton. Ha új helyszínre megyünk, rögtön újraindul, még ha ugyanaz a dallam is marad. Ez kissé idegesítő, de vagy megszokja az ember, vagy kikapcsolja.

Minden hiányossága ellenére kellemes kis darab ez a Lunar 2. Az első percek az ismerkedéssel és az akklimatizálódással telnek, de ha az embernek sikerül megbékélnie a programmal, utána már semmi gondja nem lesz. A harcok ugyan kissé nehezek, de az egész játékmenet inkább a szórakoztatást helyezi előtérbe, mint a tápolást és a milliónyi titkos dolog felkutatását. Könnyed, egyszerű, de nem sekélyes, akár kisebb gyerekeknek is ajánlható. Aki még nem igen játszott PSX-en RPG-vel (lenne olyan?), annak jó bevezetés lehet.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Ez azért már elég meleg helyzet



▲ Ez a hajó sem vett fel! Megyek inkább gyalog...



▲ Száz liba egy sor, receficebumm...



▲ Pedig csak a macskámat akartam leszedni

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Dragon Quest-sorozat	-	-
Lunar 2 - Eternal Blue		
Torneko	01/01	71%



▲ Mégsem én leszek a főszereplő?!

ÖSSZEFOGLALÓ

Ez a program nyerte el nálam az "RPG-k Quasimodoja" címet. Az első pillanatok és percek még enyhe sokkhatásként érik a játékost, de ahogy halad előre a történetben, úgy egyre kevésbé figyel a csúnya grafikára. A kidolgozott szereplők, a poénos beszólások és a jópofa történet segít elfeledkezni a hiányosságokról. A kissé lineáris játékmenet és az egyszerűbb kivitelezés nem csak a hardcore szerepjátékosok számára teszi élvezhetővé a játékot.

POZITÍVUM

- **Minden főbb karakternek kidolgozott háttere és jelleme van**
- **Nagyszerű átvezető animációk**
- **Egyszerű, de hatásos harcrendszer**

NEGATÍVUM

- **A karakter fejlődését nem befolyásolhatjuk**
- **Puritán, már-már csúnya a játék**
- **A csaták igen keményeknek és kiegyensúlyozatlanok**

GRAFIKA	60 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	81 %

1 ntsc



Víz, sebesség és hullámok

AQUA GT

Playstation

Típus	Verseny
Kiadó	Mattel Interactive
Fejlesztő	Promethean Designs
Megjelenés	2000. december (NTSC/PAL)

Kis csónakom ring a Temze vízén… aztán felbőg hátul az ikermotor és a lágyan hullámzó habokat vízpermetté szaggatja a szénszálas hajótest. A halak pedig második kozmikus sebességre kapcsolva menekülnek nyugodtabb mellékágakba. A verseny után pedig az egész vízicirkusz felpakol a kamionokra és irány a következő pálya, az újabb bajnoki futam.

Az egész buli nagyon olyan, mint a Forma-1, csak éppen itt a vízen száguldoznak esztelen sebességgel a - jobb esetben - kevlár biztonsági fülkébe zárt megszállottak. Itt egyből fel is merül egy kérdés, ha ugyanis ez ekkora királyság, akkor miért nem tombol a tévében Palik Laci minden bajnoki futam közvetítésekor, és miért nincsenek tele az üzletek polcai a jobb-rosszabb feldolgozásokkal? Az első esetben az egyértelmű válasz, hogy nincs benne akkora üzlet, mint Eckleston úr guruló cirkuszában, a másodikra a megoldás pedig a jóval összetettebb fizikai modellezésben keresendő és abban, hogy nagyságrendekkel bonyolultabb grafikai problémát állít a kóderek elé. Szerencsére az utóbbi időben többen, kiadó és fejlesztő is, a vízi versenyek témájához nyúlt, s mind több platformon örvendeztetnek meg bennünket, egyre élvezetesebb programokkal. A sportszövetségek azért dolgoznak a motorcsónakversenyek népszerűsítésén, ezzel kapcsolatban egy igen impozáns ötletről olvashattok a keretes írásban, így remélhetőleg a tévés helyzet lassan megváltozik.

Ráadásul az egyszeri néző szemszögéből vizsgálva a problémát, még látványosabb is a verseny, mint az autókázós, hiszen itt általában a pálya nagyobb része jól belátható, ami már csak az őrületes bukások miatt is érdekes. A valóságban ugyanis nem egyszerűen kicsúsznak vagy a partfalnak koppannak a hajók, a leggyakoribb bukási forma, mikor a szél alákap a testnek, mire az addig vizet szántó rakéta kedélyes musztáng módján felágaskodik. A befejezés viszont igen csúnya szokott lenni, jobb esetben, egy-két dupla leszúrt fetrenberger bemutatása után a jármű szolid süllyedésbe fog, rosszabb esetben szinte pozdorjává zúzza magát, mert ekkora sebességnél a víz is beton-kemény ütköző.

Hol a bukfenc?

Elképzelhető, hogy ez csak saját sötét lelkületem következménye, de igen, akkor is szeretek borzongani egy-egy bukás láttán, és ha virtuálisan próbára tehetem magam egy technikai sportban, akkor azt is várom, hogy a szakágra jellemző töréskárokat is elő tudjam idézni a járműveimen. Legnagyobb sajnálatomra, ennek a kívánalmamnak nem tett eleget az AquaGT, a fent emlegetett elemi erejű bukást nem sikerült előidézni, persze ha benne lenne, akkor valószínűleg azért rínék vadul, mert állandóan hanyatt veti magát a ladik. Szintén szőröstől-bőröstől hiányzik a sérülések modellezése és megjelenítése. Bár nem ez az egyetlen problémám a látványos bukások és sérülések hiánya, de ennek ellenére el kell ismerni, hogy sikerült visszaadni a hajós érzést a mozgásban és az irányításban. S az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy az ütközéseket elég frappánsan sikerült lekezelni, mind a sebességre, mind a "lökdösődés" menetirányra gyakorolt hatásainak tekintetében, hangban pedig megtalálták azt a hátborzongatóan tompa, műanyagos puffanást, amibe még dual shock nélkül is beleremeg az egyszeri játékos.

A sérülések hiánya mellett azért még egy-két dolog hiányzik a teljes valósághűséghez, annak ellenére, hogy a hullámokon bukdácsolást és a hajótestre jellemző fordulást igen jól sikerült visszaadni. Igaz ez utóbbit csak látvány alapján tudom megítélni, mert sajnos még nem volt szerencsém versenyhajókhoz, különösen nem az igen sebességfüggő reakciókat mutató katamarán (kéttörzsű) típusokhoz. A hullámokkal való küzdelem viszont szinte tökéletes, már ha emlékeim nem csalnak így tél közepén. Belső nézetet választva, első pillanatban szinte vezethetetlennek tűnik a ladik az állandó és elég szabálytalan ritmusú ugrándozástól. Szabálytalan ugrándozás, hiszen az orr emelkedését és süllyedését nagyban befolyásolja a hullámok iránya a gyorsítás vagy gázelvétel és az sem mellékes, hogy mennyire van épp lendületben a hajó a bólintó mozgások tekintetében. Mindezt pedig egy igen jól megtalált loccsanós-dübbenős hang kíséri, pont olyan, mint amikor egy csónak eleje rázuhan egy hullámhegyre.

A programozóknak kihagyhatatlannak tűnt az akciófilmekből oly ismerős jelenet, mikor a motorcsónak egy földnyelven, parti házon, negatív főszereplőn vagy bármi máson, csak épp nem vízen, keresztülszáguld és sértetlenül továbbmegy. Ennek és a hajók finom beállítási lehetőségének hiánya miatt a szimulátorprogramokkal szemben támasztott elvárásokat még csak nem is súrolja a program, viszont roppant lendületes és kiegyensúlyozott erőviszonyokat biztosító arcade, ahol tényleg a reflexek (és egy kis pályaismeret) dönti el a futamgyőzelmet.





▲ Az Árpád-híd alulról

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Wave racer	–	–
AquaGT		
JetMoto	–	–



▲ A Parlament, a Big Ben és a hullámok



▲ Ebbe a boltba még beugrom



▲ Vajon hova ez a nagy sietség?

Fókuszban a versenyzés

Kissé el lettünk kényeztetve az utóbbi időben, hiszen egyre-másra jelentek meg a különféle sportágak, események vagy szervezetek által kiadott hivatalos licencre épülő programok, ahol a nevek, adatok, színek, formák és miegyebek valósághűek. Az AquaGT esetében viszont nincs ilyen licenc, a hajóosztályok csak igen erősen hasonlítanak a motorcsónak-versenyek forma hajóosztályaira. Nincsenek nagy nevek és részletes statisztikák, ami egy csöppet a hajók egyedi jellegének is rovására ment. A csónakok ugyan elvileg igen eltérőek az egyes kategórián belül, látszólag markánsan különbözik három fő jellemzőjük (végsebesség, gyorsulás és irányíthatóság) azonban a pályán ebből szinte semmi sem érvényesül, de ez arcade játékoknál kötelező egyenlő erőviszonyok szempontjából jó pontot is jelenthet. A licenc hiányára is visszavezethető, hogy a pályák is egyedi tervezésűek, közük nincs valódi helyszínekhez. Csatornákon rohannak a hajók, a valóságban megszokott nagy, szabad vízfelületen elhelyezett bójákból álló pálya helyett. Mielőtt még bárki is úgy érezné, hogy a program ettől nem lenne elég élvezetes, nem tudna elég hosszan kihívást nyújtani, meg kell védenem. A különféle látványos helyszíneken és híres épületek között száguldozni nagyon jó szórakozás, csak épp nem szabad többet várni tőle, mint egy egyszerű arcade programtól. Grafikai szinten igen sokat kihoztak a PSX kínálta lehetőségekből és itt nem elsősorban a környezetre, háttérre kell gondolni. Roppant jól sikerült megoldani a hullámzó vizet, és a hajó mellett fel-felcsapó vízpárát, aminek élethű megvalósítása nem kis kapacitást igényel, ennek ellenére még egyéb látványeffektekre, némi fényjátékszámra is marad egy kis erő a gépben, így a szemeket érő ingerekre nem nagyon lehet panaszkodni.

A versenyek körítésére azonba nem vesztegettek túl sokat, van bajnoksági rendszer, ahol az egyes kupák megnyerése után jön a következő, nagyobb teljesítményű hajókkal és újabb helyszínekkel. A győzelmi gratuláció sem egy hetekig renderelt animáció, de akár pozitívumnak is nevezhetnénk, hogy csak a futamokra koncentráltak.



Hogy is nevezzelek?

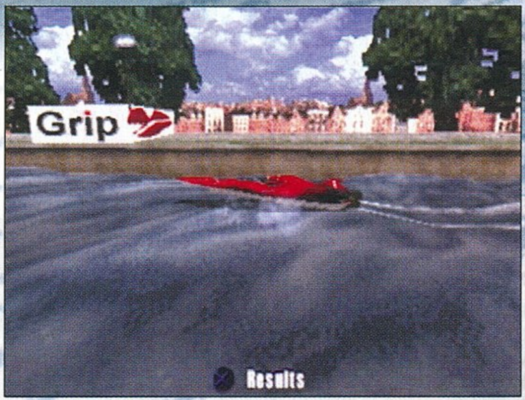
Az AquaGT a soknevű programok népes táborába tartozik, ami nemcsak abban merül ki, hogy a különböző platformokon eltérő néven fut, de abban is, hogy a bejelentéstől a megjelenésig kismillió címmel jöttek elő. Úgy tűnik a PSX verzió végleges neve az AquaGT marad. Nyugodt szívvel ajánlható mindazoknak, akik némi versenyzésből fakadó izgalomra vágynak és nem ódzkodnak a szokatlan vezetési mód elsajátításától. Ennyire és nem többre hivatott ez a korai autós programok hagyományait a leglátványosabb grafika kíséretében a vizekre átvivő program.

Ma_G

A VALÓDI VERSENYEK

A viszonylagos csönd, vagyis annak ellenére, hogy a tévék és a szaksajtó közel sem mutat akkora aktivitást, mint más technikai sportok esetében, hazánkban is létezik motorcsónak-versenyzés. Sőt jó, nemzetközi szinten is helytállni tudó versenyzők állnak rajthoz az itthon és külföldön rendezett versenyeken.

A sportág a nézők szemében is mind népszerűvé válik, ami érthető a látványos versenyeket és az autós versenyekhez viszonyítva sokkal töményebb programot nézve. Egy-egy bajnoki futamon ugyanis több hajóosztály, több futamban is összecsap,a kétnapos versenyeken, folyamatos látványosságot jelentve. Külföldön akkora érdeklődés van a versenyek után, hogy Malajzia a 2001 versenysorozat első állomás, a sepangi Forma-1 (autó) versenypályán, pontosabban az annak közepén kiásott mesterséges tavon rendezi a versenyt. A növekvő külföldi érdeklődés ellenére, a már megszokottnak tekinthető hazai versenyek nem maradnak el, a nemzetközi szövetség nem válik hűtlenné a már tíz éve versenyeket rendező helyszínekhez. A formakategória világbajnoki futama mellett, még négy világ- vagy Európa-bajnoki versenyre lehet itthon ellátogatni.



▲ Rosszat sejtek. Hamarosan falra mászok idegességemben

ÖSSZEFOGLALÓ

Száz kilométeres sebességnél szinte mindegy, hogy vízfelülettel vagy betonfallal ütközünk. Ezt azonban nem lehet megtapasztalni az AquaGT motorcsónakjainak volánjánál ülve, a hullámokon megpattanó száguldás magával ragadó lendületét viszont igen.

POZITÍVUM

- Tuti vízmegoldás
- "Hajós" mozgás
- Eltalált hanghatások

NEGATÍVUM

- Nincs bukás, nincs törés
- Nehézségi szintek hiánya
- Gyakorlatilag azonos képességű hajók

GRAFIKA	85 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	70%

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

Kávédarálótól az aszfaltrakétáig

Playstation

Típus	Verseny
Kiadó	Acclaim
	www.atd.co.uk
Fejlesztő	Attention to Detail
Megjelenés	2000. január (NTSC/PAL)



▲ Már látom a fényt az alagút végén!

Őszintén megvallva a dolgot, a való életben egyáltalán nem vonzódom a sebességi motorokhoz, pontosabban nem fűt a mindent elsöprő vágy, hogy nyeregbe pattanva 200 km/h feletti sebességnél egy benzinzeskannán hasaljak. A motor fogalmát nekem a másfél méternél hosszabb első villák, a szinte fotelszerű ülés és a magasra pakolt, nyújtott lábak jelentik, szóval a chopperek. Ezt visszaadni azonban nem igazán lehet egy játékban, s hiába csorgatom a nyálam egy Harley után forogva az utcán, tudom, hogy az irányítót kézbe véve roppant unalmas lenne a virtuális uralmat átvenni egy ilyen szépség felett. Játszani olyasmivel jó, amit a TV-n vagy életbe is szívesen néz az ember, márpedig a motoros pályaversenyek ilyen dolgok: sztár pilóták, elérhetetlen gépcsodák és félelmetes sebesség, ahol a legkisebb hiba is igen gyászos eredménnyel járhat. A PSX-en versenyezni jó a motorokkal, hajtani ahogy a csövön kifér, jó kis technikás, kanyarokkal gazdagon meghintett pályákon. Figyelni azt az igen látványos, szinte már akrobata showt, amit a versenyzők mutatnak be, szinte a betonra simulva egy-egy kanyarban. Márpedig a versenypályáknak már igen régi és mind a mai napig nagyon sikeres szereplője Ducati, az az olasz márka, amelyik igazi kultuszt teremtett maga köré. Valami olyasmi ez, amit csak az olaszok tudnak, mint a sportkocsik világában a Ferrari vagy a Lamborghini, amik valami megmagyarázhatatlan, de legalább is nehezen megmutatható különbség miatt kiemelkednek a technikailag azonos, vagy hajszálnyival még jobb paraméterekkel rendelkező mezőnyből.

Életjáték

Az Acclaim tudorai nem véletlenül költöttek valószínűleg igen súlyos összeget a hivatalos licenc megvásárlására: a program jóval többet ad a versenyzés izgalmánál és motorok jó fizikai modellezésénél. Nem maradt ki ugyan a gyors versenybe kerülés lehetősége, néhány menüpont végigválogatása után máris egy motor nyergében feszíthetünk a startvonalnál, de ennél azonban sokkal élvezetesebb módon is eljuthatunk a rajkockáig, és ez a mód, amiért sokáig DucatiLife néven futott a fejlesztés. Egy törekvő motoros mindennapjait élhetjük át, aki finoman szólva is szerény anyagi lehetőségekkel lép a motorversenyzők áhított világába. Kevéssé költőien úgy is fogalmazhatunk, hogy az induló tőke még egy 50 köbcentis libakergető megvásárlására is kevés, nemhogy 900-as csúcsmodell beújítására. A helyzet feloldását a használtmotor-kereskedők, illetve újsághirdetések kínálják, és máris megindulhat a szédületes karrier. Pénzdíjas futamokon kereshetjük meg a motor tuningolásához, a felszerelések megvásárláshoz szükséges pénzmagot, s hogy melyiken indulunk, azt bizonyos keretek között, mi magunk határozhatjuk meg. Nem hiányzik a többszintű versenyzői engedély megszerzéséhez szükséges vizsgarendszer sem, ami őszintén szólva nem is ártalmas, mert részletesen gyakorolttatja azokat a vezetési elemeket és trükköket, amiknek a pályán igen nagy hasznát tudjuk venni. Igazi ízt ad a játéknak, hogy a már emlegetett használt motorok és napjaink modelljeit kínáló Ducati Showroom mellett külön menüpontot szenteltek a régi, többségében már múzeális modelleknek. A cég történetének szinte minden típusa feltűnik ebben a speciális "mintaboltban", melyet nem csak vásárlási célból érdemes felkeresni, hiszen fél évszázad technikatörténete van ott motorokban megénekelve.

Ügyeltek a részletekre

Az Aranypók szlogenjét (Ügyelünk a részletekre) nevéül választó fejlesztőcsapat, az ATD (Attention To Details) neve talán ismerősen cseng, ám ha nem, akkor elég annyit mondani, hogy Rollcage és máris sejthető, hogy igen lendületes versenyre számíthatunk. A PSX programozásában otthonosan mozgó fiúk-lányok igen jól érzékeltetik a sebességet, gyor-





▲ A profilom mindig is előnyös volt



▲ A kanyartechnikámat még csiszolni kell





▲ Régi idők mocija



▲ Két pont között a legrövidebb út még mindig az egyenes



▲ A centrumot erős támadások érik a bal oldal részéről

sulást, kis túlzással azt is mondhatnám, hogy pusztán a rajtolásból megállapítható, hogy hány lóerős szerkezet gázkarját csavargatjuk éppen. Jól vették azt az akadályt is, melyen néhány motorverseny elbukik, nevezetesen, hogy a motorok menettulajdonságai több ponton is erősen eltérnek az autókra jellemzőektől, gyorsításkor és fékezéskor markánsan változik az irányíthatóság. Igen könnyen bukáshoz vezethet például, ha egy kanyarból kifelé jövet túl nagy gázadással próbáljuk meg stabilizálni a motort, a kipörgő kerék jobb esetben csak egy gumicsíkot hagy a betonon, ám az is lehet, hogy elszállunk, mint a győzelmi zászló. Bukásra egyébként is számtalan lehetőség adóik, hiszen ez egy szimulátor, vagyis teljesen esélytelen egy nagyobb teljesítményű géppel úgy nekivágni a versenynek, hogy leragasztjuk a gyorsítás gombját, a legkisebb motorok esetében némely pályán viszont csak így győzhetünk, mert a gép által irányított ellenfelek egyáltalán nem könnyítik meg a dolgunkat. Mi több vannak olyan pofátlanok a virtuális muksók, hogy belemennek egy kis leszorítócskába, vagy ütközésig fajuló veszélyes helyzetekbe.

A játék sebessége és a korrekt fizikai modell mellett azonban kicsit háttérbe szorult a grafika. Azt azért erős túlzás lenne állítani, hogy ronda lenne a program, vagy nem lenne kidolgozva a versenyzők mozgása, de tény, hogy láttunk már szebb motoros programot, és a sofőrök megjelenítésébe még egy-két hiba is becsúszik időnként. Ezek azonban egy igazi motoros szemében, minden bizonynyal apróságnak tűnnek az igazi Ducati életérzés, a motorok és felszerelések egyedi fejlesztgetése és csinosítgatása mellett. Legyen szó a való életben is motorozó játékosról, vagy az aszfaltrakéták nyergébe csak a nappali kanapéjának és a DualShock biztonságában merészkedő sebességmegszállottakról.

Tét a motorom

Kicsit ugyan elcsépelten hangzik de igaz, hogy hiába a bajnokságok, nyílt és kategóriák szerinti versenyek összetett rendszere, a magányos játéknál sokkal élvezetesebb az élő erők összecsapása, mikor a legkedvesebb barátunkkal kergetjük egymást a vízszintesen osztott képernyőn. Azonban az ADT fejlesztői csapat még egy adag extra izgalmat is képes volt hozzáadni ehhez a játékmódhoz. A dicsőségén kívül ugyanis még a versenygép is győztes jutalma lehet, így már tényleg komoly tétet adva az összecsapásnak, hiszen az egyedi kiegészítőkkel felszerelt motor akár több heti játék eredménye lehet.

Ma_G

KIS DUCATOLÓGIA

A Ducati-történet Bolognában kezdődött, ahol1926-ban nyitottak elektromos eszközöket árusító boltocskát a Ducati fivérek. A profilváltás és a váratlan siker 1946-ban következett be, mikor egy 48 köbcentis négyütemű motorbicikli vázba szerelve árusítani kezdték Cuccilo fantázianevű járművüket. Valószínűtlen, hogy számítottak volna rá, hogy tíz év alatt több mint 250 ezer vásárlójuk lesz. A következő modell, az 1950-ben megjelent Marianna 98 köbcentis, egyhengeres motorja egy forradalmi újításra épült és minden addiginál nagyobb teljesítményt adott le. A Fabio Taglioni mérnök által kidolgozott egyedi megoldást mind a mai napig használják a Ducatikban. Első világbajnoki címüket 1958-as esztendő hozta meg és azóta is állandó és meghatározó szereplői a versenypályáknak, annak ellenére, hogy jelenlegi modelljeik gyakorlatilag az 1990-ben Superbike Világbajnoki címet nyert Raymond Roche Ducati 888-asának V-Twin motorjának csak kis változtatáson átesett leszármazottai.

A gyorsasági motorok mellett csak a túramotorok világába tettek néhány kirándulást, leginkább ennek tudható be, hogy nem annyira ismert a márkanév, mint motorozás minden szakágában jelen lévő japán gyártóké.

ÖSSZEFOGLALÓ

Több mint ötven év a motorgyártásban, szakajtónyi világbajnoki cím a legkeményebb kategóriákban és olaszosan formatervezett gépcsodák, ez röviden a Ducati. A programozók megpróbáltak hűek maradni a gyár szelleméhez, és roppant versenyképes játékot kínálnak. A 40 motor, és 20-féle verseny pedig hosszas élettartamot sejtet már egyjátékos módban is. A hab a tortán a remek karrier mód mellett a régi Ducati motorok múzeuma is, ami egészen sajátos technikatörténeti feelinget is kölcsönöz egy remek versenyjátéknak. Így tehát a játékos kevésbé lesz szőrös szívű, amikor arról van szó, hogy a sebesség és a szimuláció minősége a poligonok rovására lett kivitelezve...

POZITÍVUM

- **Nagy rakás motor- és versenytípus**
- **Régi idők motorjai**
- **Remek kétjátékos mód**

NEGATÍVUM

- **Kicsit már idejét múlt grafikai kivitelezés**
- **Kissé TÚL gonosz ellenfelek**

GRAFIKA	71 %
HANG	83 %
ÉRTÉK	84%



TUNGUSKA
LEGEND OF FAITH

Jobb ma egy túzok, mint holnap egy Tunguska



▲ Az álarcos bandita újra lecsapott rám

Egyáltalán nem lennék meglepve, ha még nem hallottál volna a Tunguska nevű programról, ugyanis a Take2 egyáltalán nem vesződött olyan földhöz ragadt dolgokkal, mint reklám vagy előzetesek küldözgetése. Hogy a kiadó fura urai miért döntöttek így, miért nem lelkendeztek legújabb "gyermekükről", az valószínűleg már nem is fog kiderülni. A programot eredetileg csak PC-re kezdték el fejleszteni, aztán az Exortus gondolt egy nagyot, és elkészítették a PSX-es változatot is – a program le sem tagadhatná, hogy nem konzolgyökerekkel rendelkezik.

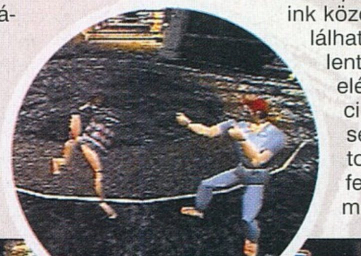
A Tunguska alaptörténete kicsit nehezen bontakozik ki előttünk, hiszen az intróban egy szó sem hangzik el (és sokat megtudni nem lehet), és pár óra játék után sem lesz sokkal tisztább a helyzet. Egyáltalán mit is jelent az, hogy Tunguska, kézdezheti bárki, aki nekiveselkedik a játéknak. Nos, a Tunguska egy szibériai folyó, amely mentén – a történet szerint – 1908-ban becsapódott egy meteorit. Sajnos bizonyos okok miatt (ezekre feledékeny módon nem tértek ki a történet kiagyalói) jó pár évtized telt el, míg a tudósok egyáltalán megközelíthették a helyszínt, de persze akkor már egy bazi nagy kráteren kívül semmi érdekfeszítő dolgot nem találtak. Néhány rémtörténet ugyan furcsa, emberszerű szörnyekről szól, de ezeket – természetesen – mindenki marhaságnak tartja.

Hogy ezek a dolgok milyen összefüggésben állnak az intróban látott kivégzéssel, ahol szegény személyünket egy világító szemű lény taszítja bele a villamosszékbe, az a játék során fog kiderülni. Természetesen az is be fog bizonyosodni, hogy nem mi követtük el a bűntettet (egyébként minket egy templom felgyújtásával, és pár tucat hívő – köztük kedvenc tartós kapcsolatunk – lemészárlása miatt ítéltek el), ami miatt életünket félbevágja az igazságszolgáltatás. Valami más van az ügy hátterében, sőt az ilyen rejtélyes játékok jó szokása szerint az egész világot meg fogjuk menteni, nem cicózunk sokat. Hát, ez a sztori kicsit laposra sikerült, mentségére legyen mondva a játéknak, hogy a játékok legtöbbje nem kínál ennél többet.

A játék stílusát elég nehéz meghatározni, és ez már jót jelez, hiszen nem egy másolatról van szó, hanem valami eredetit – ha nem is a háttértörténetben – alkottak az Exortus emberei. A játék egy kalandelemekkel fűszerezett akciójátékként írható le legpontosabban, bár az ügyességi részek sem elhanyagolhatóak. Hősünk, Jack, kidolgozott felsőtestével egyetemben (majdnem akkora a mellizma, mint Laráé) a fura intro után egy sajátos fantasyvilágba kerül át – sajátos, mert nincs mágia, sem messziről ható fegyverek. A jelenlétünk miatt zavart lények legyőzéséhez eleinte pusztán végtagjainkat, később néhány fegyvernek látszó fegyvert használhatunk (a lista elég eklektikus, használhatunk nuncsakut, pallost vagy akár hentesbárdot). A harc megoldása elég gyengére sikerült, ha eredményesek akarunk lenni, akkor rögtön a játék elején javallott némi edzést beiktatni, különben kalandjaink nyúlfarknyi hosszúságúak lesznek. Amint közel érünk egy barátságtalan figurához (mindenki ideszámít, aki mozog), váltsunk harci módba, és próbálkozzunk földbe döngölni az ellenfelet. Igen nagy szerepe van annak, hogy ki visz be először sikeres támadást, mert aki földre került, az majdnem biztos, hogy feltápászkodás közben bekap még néhány maflást – legyünk gyorsak! Ha nagyon rosszul áll a szénánk, akkor el is menekülhetünk, ugyanis egyik ellenfél sem üldöz minket, minden ottmarad, ahová a pályaszerkesztő lepakolta őket. Ellenfeleink között sokféle kreatúra található meg, ám ez nem jelent sokat, kidolgozásuk elég gyengécske. A harci potenciáljuk erőteljesen különbözik, változatos küzdelmekre lehet felkészülni. A kalandelemek a szokásosak: kap-

Playstation

Típus	3D Akció
Kiadó	Take 2 Interactive
	www.exortus.com
Fejlesztő	Exortus
Megjelenés	2001. január (NTSC)

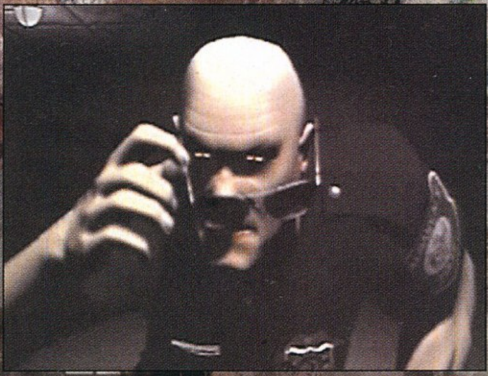




▲ Ideje a távozás hímes mezejére lépni



▲ Ez már akár hullagyalázásnak is vehető



▲ Kedves barátunkra ráférne egy szemész



▲ Szezám, tárulj!

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime!	teszt
Warriors of Might & Magic	01/02	79%
Tunguska		
Evil Dead	01/02	59%

csolók állítgatása, tárgyak használata, ilyesmi. Sokszor fordul elő, hogy az utat nyitó dolgot a legtávolabbi ficakban ránk váró ellenfél őrzi, akihez előbb el kell jutni, aztán leverni, és a frissen megszerzett cuccot visszacipelni a felhasználási helyhez. Az ügyességi részek elég kiábrándítóak, általában pengék, lándzsák között kell ugrálni – sajnos a kameraállások néha pontosan hátulról mutatják emberünket, ami miatt a térérzékelésünk teljesen csődöt mond, rengetegszer kell próbálkozni, amíg sikerül átszökkenni az akadályok között. Néha persze lehet könnyíteni a feladatokon, például rejtett kapcsolók aktiválásával, de ezzel nem lesz sokkal könnyebb a dolgunk, mert sokszor nincs ilyen lehetőségünk.

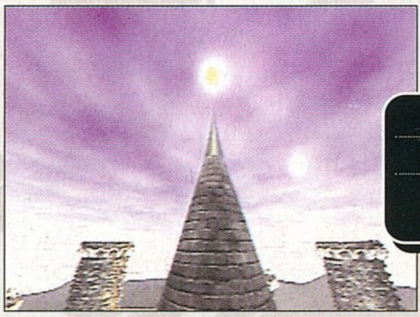
Szerencsére a játékban bárhol lehet menteni, ami valljuk be, nem megszokott az ilyen programoknál (ezen is látszik, hogy PC-s átiratról van szó). Ez a vonás igen hasznos, ennek következtében menekülhet meg a játék a "tűzre való" kategóriába történő besorolástól. A készítők közül egyedül a háttereket rajzoló grafikusok munkáival lehetünk teljesen elégedettek, nagyon jó hangulatot teremtettek. A furcsa épületek, az égig érő tornyok mind-mind kidolgozottak, részletesek. Ráadásul elérve a képernyő szélére nem kell várnunk hosszasan, hogy betöltődjön a következő pályarészlet, hanem egy rövid animációval vált át a "kamera" az új helyszínre. Ez igen jól megoldott, nagyon látványos lett. Sajnos a kiválasztott látószögek, amiken változtatni nem tudunk, néha igencsak rossz helyen vannak, megesik, hogy emberünk alig látszik, és úgy kell machinálnunk, de harc közben is előfordul, hogy az ellenfél széles háta mindent eltakar a vérfagyasztó küzdelemből, ami gyakorlatilag szegény Jack halálát jelenti. Hangok tekintetében már nem ilyen rózsás a helyzet, zene alig-alig akad a játékban, és a hanghatások sem túl fantáziadúsak, erre a részre igencsak ráfért volna még a finomítás.

A játékkal igazából az a legnagyobb probléma, hogy semmi különlegeset nem kínál a helyszínek közti váltáson kívül.

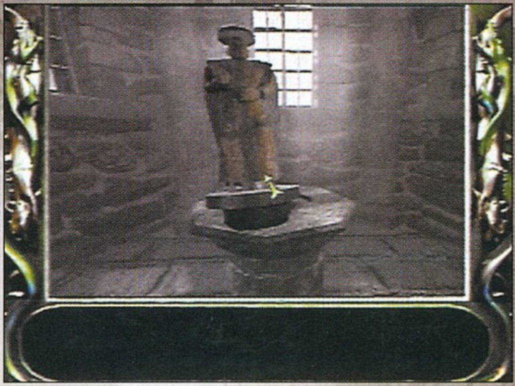
Grath
grath@mail.datanet.hu

A TUNGUZKA METEORIT

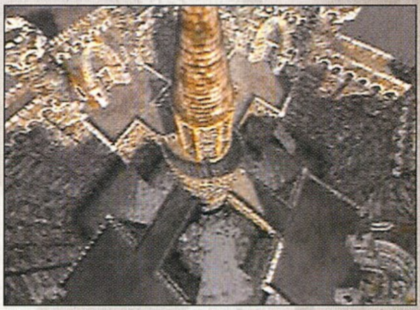
A Tunguzka az évszázad legnagyobb meteorit-becsapódása. Az esemény 1908-ban történt, Szibériában, senki által nem lakott vidéken. A meteorit valószínűleg 60 kilométer átmérőjű volt, és a talaj felett 8 kilométerrel robbant fel. Ez is elegendő volt ahhoz, hogy 2150 négyzetkilométeres területen minden fát a kidöntsön. A lökéshullám olyan erős volt, hogy a pár ezer kilométerre lévő Irkutszkban is betörte az ablakokat. A robbanást az egész Eurázsiában hallani lehetett. A becsapódás helyén annyira izzott a föld, hogy utána pár napig még Európában is olyan világos volt, hogy éjszaka minden más segédeszköz nélkül könyvet lehetett olvasni. Sajnos/szerencsére az esemény annyira távol esett a lakatlan területektől, hogy legkorábban 1927-ben jutott el expedíció a becsapódás helyére. Később az ő felvételeik és méréseik alapján állapították meg, hogy a robbanás ereje a hirosimai atombomba ezerszeresének(!) felelt meg. A negyvenes évek végén, az UFO-hisztéria kitörése után természetesen megindult a találgatás, hátha nem is egyszerű meteor volt a Tunguzka. A világhírű lengyel sci-fi író, Stanislaw Lem is érintette az eseményt, 1949-es Asztronauták című regényében a fasiszta Vénusz-lakók pórul járt inváziós űrhajójának balesetét vetítette az események mögé.



▲ Új nap virradt. Sőt, rögtön kettő is!



▲ Továbbjutásunk kulcsa, a szobor



▲ Időnk nagy részét ebben a komplexumban fogjuk eltölteni

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha szereted a Resident Evil-szerű programokat, főleg azokat a részeket, amikor lőszer híján közelharcban kell lemészárolni a szörnyeket, ez a te játékod lehet. A vontatott történetet, és a kameraállások által okozott kínt pedig a kidolgozott grafika, és a szabad mentési rendszer elfeledteti, bár a játék még így sem könnyű, rá kell készülni rendesen, ha végig akarjuk játszani. Ha az igazi fantasyt jobban csíped, mint az ilyen elvont világokat, akkor inkább maradj a Warriors of Might & Magicnél.

POZITÍVUM
- Jó grafikai váltások
- Több stílus keveredik

NEGATÍVUM
- Nincs zene
- Egyszerű játékmenet

GRAFIKA	82 %
HANG	60 %
ÉRTÉK	76%

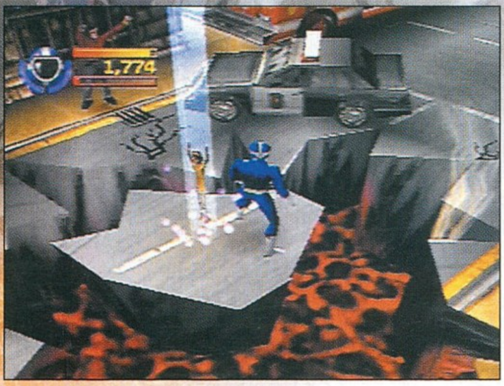


Playstation

Típus	Akció
Kiadó	THQ
	www.thq.co.uk
Fejlesztő	Climax
Megjelenés	2000. október (NTSC)
	2000. október (PAL)

Jól szituált univerzum megmentőt keres...

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE



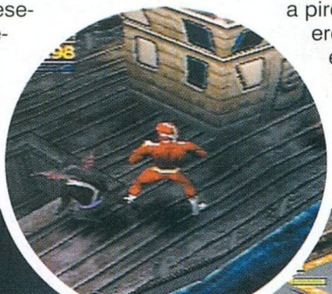
▲ A megmentett túszok a menyországba távoznak

Előző év februárjában újabb, mindent elsöprő veszély fenyegette univerzumunk létét: a Fox Kids Entertainment belefogott a Power Rangers- (PR-) kultusz hatodik tévésorozata, a Power Rangers Lightspeed Rescue közvetítésébe. A sorozat nyomán ismét fellángoló PR-mániát meglovagolva a THQ még ez évben elkészítette a történet PSX-változatát.

Az önfeledt játszadozást elkezdve elég hamar kiderül, a készítők arra építettek, hogy a játékosok tábora a lelkes nézők közül kerül majd ki. Bár a hét pálya az azonos című epizódok eseményeit dolgozza fel, a szereplők és a sztori ismerete nélkül elég zűrzavaros a cselekmény. Érdemes tehát képben lennünk a történet alapjaival, különben könnyen oda a játék hangulata, és szimpla gyakópartivá fajulhat a világ megmentése.

Miközben az emberiség a közelgő veszedelemről mit sem sejtve éli szorgos hétköznapjait, a Koponyabarlang mélyén a végső pusztításra készülődik az ősgonosz Bansheera királynő. Míg démonai, Impus, Loki, Vypra, Olympus és Jinxter a becsületes, adófizető állampolgárok életét keserítik, ő maga személyesen az ellenállás fészkével, a Power Rangerek mariner bay-i, tengermélyi bázisával kíván leszámolni. Ám Mitchell kapitány kiképzőtiszt és kétszeres Power Ranger apuka megelégelve a démonok kártékony viselkedését, öt lelkes ifjúból belevaló Power Rangereket farag, akik Angela Fairweather kisasszony zseniális fegyverei segítségével felveszik a harcot a pimasz ellennel. A Rangerek különleges energiáikat és a tudósnő tervezte megarobotokat használva hosszas kalamajka során megszabadítják a világot a gonosz erők garázdálkodásától.

E küzdelemből kell valamely Rangert kiválasztva kivennünk a részünket. A Rangerek a film szerint egymástól jelentősen eltérő képességekkel vannak megáldva (az általuk megszemélyesített erőknek megfelelően). A játékban ez a különböző erőben, sebességben és energiában nyilvánul meg. A nőnemű rózsaszín és sárga Ranger a gyorsaságával, a piros és kék Ranger férfias erejével, a zöld példás kiegyensúlyozottságával emelkedik ki. A hatodik, a titán Ranger az elején sajna nem választható, először ki kell mentenünk Őfelsége, a Királynő börtönéből. Miután rátaláltunk emberünkre, beállítva a nehézségi szintet (öreg rókák kezdhetik rögtön a hardon), megkapjuk Mitchell kapitánytól a rövid eligazítást, és indulhat is a csihi-puhi. Küldetéseink során a szimpatikusnak talált Rangert külső nézetből irányítva kell fellelnünk a démoni betörés nyomán túszul ejtetteket, elrablóiknak kézzel-lábbal megmagyarázva tettük súlyos következményeit. Közben természetesen arra is ügyelnünk kell, hogy le ne potyogjunk a helyszínekről, ami az egyébként meglehetősen nehézkes irányíthatóság és a sokszor rossz kameraállások miatt gyakran még a pályák főellenségeinek leverésénél is nehezebb feladat. A verekedések során egyre sűrűbben kell hősünk különleges támadásához (R2) folyamodnunk, ez azonban drasztikusan csökkenti energiánkat. Az energiát a pályákon elszórtan található színes kristályok hivatottak feltölteni, megcsappant életerőnket viszont a vöröskeresztes ládikák pofozzák helyre.



A túszszabadításon kívül össze kell gyűjtenünk még a következő dolgokat. Egy: a Rangerek erejét jelképező életkristályokat, ezekre a Királynő melegebb éghajlatra küldéséhez lesz szükség. Kettő: küldetésekként változó tárgyakat. Három: egy kulcs három darabját, amely a titán Ranger börtönét nyitja. Bár a szintek egyre bonyolultabbak és nagyobbak lesznek, szerencsére a készítők gondoskodtak róla, hogy ne kóboroljunk összevissza, hátrahagyott túszok vagy kristályok után kutatva. A pályákat több szektorra osztották, és egy szektort csak akkor hagyhatunk el, ha konzekvensen fejbe csaptunk minden ott kódorgó ellent, és begyűjtöttük a ránk váró cuccot. Végrehajtva aktuális feladatainkat már csak a pálya főellensége(i) áll(nak) utunkba, néha egészen sikeresen. Történetünk végére Bansheera királynő trónfosztása teszi a pontot.

A Ranger-ök bemutatása:

Ryan Mitchell, a titán Ranger

Mitchell kapitány fia viseli a leghatékonyabb csatapáncélt. Még kiskorában a húgával és apjával autóbalesetet szenvedtek, és Mitchell kapitány csak a húgát tudta kimenteni a szakadékba zuhanó kocsiból. Az utolsó pillanatban megjelent ay univerzum egyik fődémona, Diabolico,



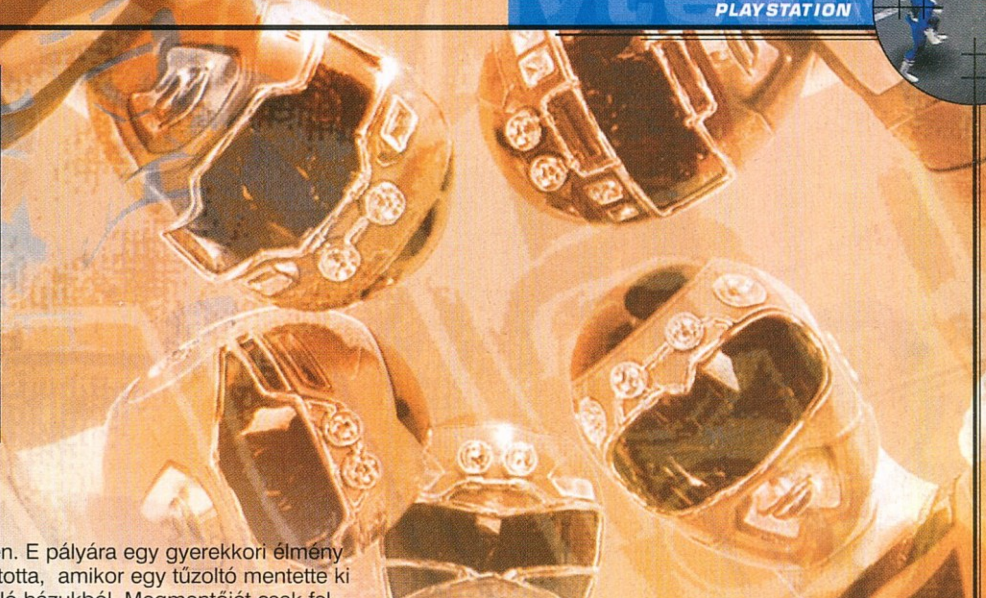
▲ Bliccelünk?



▲ Senki nem találja a kontaktlencséjét



▲ Sufniszerviz robotoknak



aki a fiú megmentéséért cserébe azt kérte az apától, hogy Ryan a 20. születésnapjáig nála nevelkedjen. Mitchell kapitány ráállt az alkura, ámde Diabolico hazugságaival ellene fordította saját fiát, aki otthon töltött első napján ellopta apjától az új fejlesztést, a titán páncélt Sokáig a démonokkal vállvetve a Rangerek ellen küzdött, csak miután rájött, hol is van az igazi helye, állt apja csapatába. A legerősebb fegyverzetű és páncélzatú Ranger, kettős szerepét a játék fogva tartásával jelképezi.

Carter Grayson, a piros Ranger
Carter volt a legjobb tűzoltó a Mariner Bay-en. E pályára egy gyerekkori élmény irányította, amikor egy tűzoltó mentette ki lángoló házukból. Megmentőjét csak felnőtt fejjel ismerte fel Mitchell kapitányban. Hívására elsőként lépett be a Rangerek közé. Bátorságát és erejét a játékban a legnagyobb energiával értékelték.

Chad, a kék Ranger
Chad eredetileg búvárként tengette napjait, a támadások hatására nem tétovázott belépni Mitchell kapitány csapatába. Harcművészeti képzettségét a játékban a legerősebb ütésekkel és rúgásokkal érzékeltetik.

Dana Mitchell, a rózsaszín Ranger
Danát papája Rangerré válása előtt tizennyolc éven át képezte feladatára. Ő a Rangerek gyógyítója, kiemelkedő IQ-ja folytán a csapat lelke, emellett szabadidejében modell is a szőkeség (úgy látszik a szőkés viccek még nem terjedtek el odaát). A játékban e képességeit sehogysem sikerült kihozniuk, csupán a leggyorsabb ember a csapatban.

Joel, a zöld Ranger
Joel a műrepülő-pilóta egy igazi légi cowboy. Szereti a kockázatos helyzeteket, a látványos megoldásokat. Ő hezitált a legtovább a belépésen, nem igazán hitt a Rangerek különleges képességében. Gyengéd szálak fűzik Fairweather kisasszonyhoz, a csapat tudósához, legalábbis az ő részéről. A játékban kiegyensúlyozott képességű figura, egyformán közepesen erős és gyors.

Kelsey, a sárga Ranger
Kelsey-t kivételes állóképessége miatt választotta be Mitchell kapitány a csoportba. A hölgy ugyanis korábban szenvedélyes sziklamászóként és fanatikus extrém sportolóként volt jellemezhető. Különleges fizikumát a játék gyorsaságával, és akrobatikus speciális támadásával mutatja be.

Bansheera királynő
Bansheera királynő először energia formájában, később démonjai feláldozása árán megtestesülve támad a Rangerek ellen. A legfőbb gonosz, akit a Rangerek a végén annak rendje és módja szerint visszakergetnek az árnyékvilágba, ahonnan előmászott. A játékban fogva tartja a Ryant, a titán Rangert, és okoz még néhány apró kellemetlenséget.

Lysergize
lysergize@excite.com

TIPPEK

- Minden egyes Ranger egyedi harci stílust igényel, célszerű mindegyiket kipróbálni, hogy megtaláljuk a hozzánk legközelebb állót. Carter (piros) energiája a legnagyobb, nagyokat üt, sebessége is páratlanul magas. Vele érdemes egyesével nekilátni ellenfeleink csépelésének, és nem szabad hagyni, hogy körbevegyenek. Különleges fegyvere a maga elé fokuszált sugárnyaláb, ezt tartogassuk az arra méltó főellenek számára.
- Chad (kék) pancsol be a legerősebben, de ezt elég lassan teszi. Hasonlóan kell küzdeni vele is, mint Carterrel, a különleges támadását kivéve. Ezt ne tartalékoljuk mindenképp a főellenekre, hiszen az alaptámadásai is elég kemények, használjuk inkább a szorult helyzetekből való szabadulásra.
- Kelsey-t (sárga) és Danát (rózsaszín) gyakorlatilag egy kalap alá vehetjük: mindketten nagyon gyorsan mozognak, és gyenge ütéseket visznek be. Speciális támadásuk koncentrikusan maguk köré hat, érdemes sűrűn alkalmazni. A főellenek ellen fürgeségük az adu, könnyedén lemozogják a náluk általában sokkal tohonyább lényeket.
- Joel (zöld) a középutas megoldás, talán vele lehet a legtöbb módon verekedni. Nála nincs igazán nagy előny vagy hátrány, a különleges támadása a hölgyekéhez hasonló.
- Ryan (titán) sajnos csak a történet végén áll a rendelkezésünkre, egyesíti magában az összes Ranger előnyét. Miután megoldottuk a játékot, tesztelhetjük az első pályán is. Különleges támadása nagyon brutál és közvetlen közelében mindenkire hat.
- Ne feledjük, hogy akit hátulról verünk kupán, az nem bír azonnal visszaütni. Célszerű ezt az ősi bölcsességet különösen a főellenségek esetében fontolóra venni.
- Végezetül, nagyon hasznos az oldalra gurulás (L1/R1), amikor többen körbevesznek, hogy segítsenek rajtunk. Mindig tartsuk viszont szem előtt, hogy a pályának szélei is vannak, igyekezzünk ne arrafelé elgurulni.



▲ Talán a magasság teszi, de egyszerűen szédületes vagyok!



▲ Egy igazi Rangernek egyszerre három Batman sem lehet akadály

ÖSSZEFOGLALÓ

Mindent összevetve a Power Rangers Lightspeed Rescue könnyen játszható, tipikus beat'em all játék. A nehézkes irányíthatóságot és néhol tökéletlen kameraállást leszámítva kellemesen egyszerű kikapcsolódás.

POZITÍVUM
- könnyű játszhatóság
- látványos átvezető mozik

NEGATÍVUM
- zavaros történet
- nehézkes irányítás
- kevés és gyenge ellenfél

GRAFIKA	60 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	68%

ntsc



Puskaporos hangulat

THE BOMBING ISLANDS



▲ Az ananászültetvény pusztulása

Playstation	
Típus	Puzzle-logikai
Kiadó	Kemco
Fejlesztő	Kemco
Megjelenés	2000. december (PAL)

A mai nehéz gazdasági helyzetben egyáltalán nem kirívó ritkaság, ha az ember fia/lánya kénytelen állást változtatni. Így járt a Kemco 2000-ben forgalomba hozott játékának, a Bombing Islands-nek láthatóan szakképzett bohóc főszereplője is, aki a kétségtelenül veszélyesebb, ám valószínűleg jobban fizető tűzszerészeti pályán próbál egy kis mellékeshez jutni. Szerencséjére nem kell sokat tétlenül várakoznia, hiszen már az intro legelején megbízást kézbesít a derék postás, amelyben rögtön hat világ is bejelenti igényét áldásos tevékenységére.

Adott tehát a feladat: pályák végtelennek tetsző sorát megszabadítani az ismeretlen erők által ott felejtett bombák nyomasztó jelenlététől. Hősünk módszere az igazi profikra jellemzően pofonegyszerű, bombástul-szigetestül felrobbantja az egész miskulanciát.

A játékmenet a puzzle játékok stílusát követi. A négyzetrácsosan felosztott szigeten sétálgathatunk bohócunkkal, magunk előtt tologatva a bombákat, kihasználva az esetleges tereptárgyak hatásait. A pálya teljesítettnek minősül, ha az összes bomba felrobban, és hősünk ezt épségben túléli. Mindehhez persze véges idő és lépés áll rendelkezésünkre.

A bombák megsemmisítése egy kissé körülményes, ugyanis csak a pirosan jelzettnek gyújtható a kanóca, a többit csak a rá ható robbanás aktiválja. A bombák tetején látható számok jelzik, hogy hány négyzetnyi területre robbannak. Az egyes feliratú csak a saját négyzetét semmisíti meg, a kettes az átlót kivéve minden irányba eggyel több négyzetet semmisít meg a sajátján kívül, értelemszerűen a hármas már átlósan is robban egynégyzetnyit. (Az átlót ugyanis a puzzle-ban egy oldalsó és egy arra merőleges lépés összegeként értelmezhetjük.) Úgy kell tehát tologatnunk a bombákat, hogy egymást aktiválhassák, és nekünk is maradjon legalább egynégyzetnyi zug, ahova visszahúzódhatunk munkánk zajosabb részének idejére.



A pályákon lelhető tereptárgyak a dekoráción túl egyéb funkciót is betöltenek, egyesek alapvetően szükségesek feladatunk végrehajtásához, mások furfangos akadályokként életünket hivatottak megkeseríteni. Formájuk a helyszínektől függ, ám a változó külső azonos hatást takar. A bomba az ellenkező irányba csak a másik oldaláról tolható, ám gyakran nincs helyünk megkerülni. Ilyenkor tesz jó szolgálatot a tövises padló, amely a golyóbis túloldalára veti át kis hősünket, valamint a fenyőfa/kaktusz/bokor, amely a nekitolt bombát - elég drasztikus módon - bohócunkat földbe lapítva löki vissza másik oldalunkra. Bosszantóak viszont az elszórtan fellelhető pocsolyák, amelyekre lépve állandóan hasra esünk, lehetetlenné téve ezzel a mögöttük álló bombák mozdítását, a lépéseink nyomán összeomló padló gyakran nem kis kihívást jelent. Tovább nehezíti munkánkat, hogy egyes bombák földbe süllyesztve vagy a sarkokban lévén mozdíthatatlanok. De hát ugye, ez egy logikai játék, az pedig, mint tudjuk, minden nehézséget legyűr.

Sajnos, néha túl egyszerűen is. Hiába igyekeztek a készítők, néhány pályás gyakorlat után már elég kiismerhetőek a feladványok, igazán nagy szellemi kihívást már nem okoz a játék. (Ráadásul, ha nem megy, az Options pontban megtekinthető a megoldás.) Azonban igényes grafikája, a helyszínekhez illő zenéje és főleg felejthetetlen hangulata minden negatívumért kárpótol.

Lysergize
lysergize@excite.com



▲ Indul a láncreakció

ÖSSZEFOGLALÓ

A Bombing Islands vidám kis puzzle játék, amely nehézségét tekintve inkább a fiatalabb korosztály számára ajánlható, de nem kérdéses, hogy hangulatos játékmenete az idősebbeket is rabul ejti majd. Pozitívumait és negatívumait egyaránt figyelembe véve méltán sorolható a jó játékok közé.

POZITÍVUM

- Igényes grafika
- Hangulatos zene
- Humoros ötletek

NEGATÍVUM

- Néha túl egyszerű feladatok
- Túl kevés akadály

GRAFIKA	88 %
HANG	87 %
ÉRTÉK	84%

1 pal



▲ Nehéz meló...



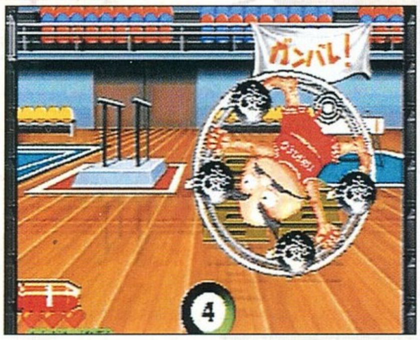
▲ Az élet lapos oldala

Playstation

Típus	Lövoldozős
Kiadó	Namco
	www.namco.com
Fejlesztő	Namco
Megjelenés	2001. február (NTSC)

POINT BLANK 3

Lődd le a TV-t!



▲ Célozzunk a lába közé, és tűz!

A játéktermekben igen nagy népszerűségnek örvendenek azok a gépek, amikhez valamilyen fegyver van csatolva, és azzal lehet puffogtatni. Ezek elsöprő többsége a grafikára és a realizmusra épül (ilyen például a Time Crisis, vagy a Silent Scope), de van egy kivétel is: a Namco Point Blank-sorozata. Konkurrenciája azóta sem akadt, és a PSX-verziók is igen sikeresek lettek, köszönhetően annak, hogy a Namco fénypisztolya, a GunCon igen jól sikerült, és ezzel lehetővé vált szinte ugyanannak az élménynek az elérése, amit a játéktermi gép nyújtani tudott.

A Point Blank (Japánban Gunbalina) játékokat mindig is a vicces, ötletes feladatok jellemezték, ezekből rengeteg kapott helyt a programban, hogy nehogy valaki hamar megunja. A harmadik részbe 85 pályát pakoltak bele, ezek mindegyike új, bár azt hozzá kell tenni, hogy jónéhány csak annyiban nevezhető frissnek, hogy az előző rész díszleteit átrajzolva keletkeztek. Az alapok is maradtak a már megszokottak, semmilyen radikális újításra nem kell számítani, inkább csak csiszolgattak a programon. Ugyanolyan típusú feladatokat kapunk, mint az előző részben, lesz, amikor céltáblákat kell puffogtatni, és lesz, amikor a két lököttet, Dr. Dant és Dr. Dont kell megmentenünk valamilyen katasztrófától.

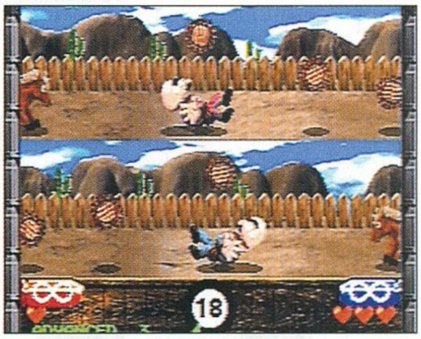
A legegyszerűbb mód, amiben játszhatunk, az Arcade, amely az automata elvén működik: randomszerűen sorsolt pályákat kell teljesítenünk, fokozattól függő nehézségben. Ami igen pozitív, hogy három életünk elvesztése után folyathatjuk a menetelést a végső pályáig – ráadásul ehhez nem kell százasokat dobálni egy pénzéhes masinába. Ha valamelyik pálya nagyon nem megy, és sokadszorra sem tudjuk megcsinálni, akkor iramodjunk a gyakorló módba, ahol kategóriákra bontva találjuk a pályákat, és egy statisztikai kimutatást az eddig próbálkozásokról. Ha már nagyon jónak érezzük magunkat, próbálkozhatunk az Endurance móddal, ahol a pályákat egymás után játszhatjuk végig, de itt nincs lehetőségünk folytatásra. Ha valaki magasabb fokozaton végig tudja vinni ezt a részt, az megérdemelten nevezheti magát mesternek.

A játék igazi erejét a többjátékos módok jelentik, nagyon vidám dolog tud lenni, ha egy pályán a földbe döngöljük kedvenc pajtásunkat, és minden lehető célpontot elhalászunk előle. A Point Blank 3 ebből a szempontból jelesre vizsgázott, lehetőség van akár nyolc fős csatákat is lejátszani (ez persze nem egyszerre zajlik, hanem kétfős csapatokra bontva), ez képessé teszi a játékot arra, hogy egy unalmas bulit feldobjon. Ehhez illeszkedik a stílusos grafika és a vidám zene, amik ugyan semmi különlegeset nem kínálnak, de aki ebben a játékban is térbeli élményt és poligonokat keres, az nem fogta fel, hogy itt nem a technikai virtuozitás a lényeg. A legérzékenyebb pontja a játéknak az irányítás. Ha nincs fénypisztolyunk, akkor néhány pályán (azokon, ahol gyors és pontos célzásokra van szükség) elég gyengén fogunk muzsikálni. Ellenben néhány másik küldetésben már-már cheatszámba megy a kontroller használata, ahol például folyamatosan egy cépontot kell lőni, ott elég a lövés gombjára tapadni, amíg ficamot nem kapunk. A harmadik rész is nagyon jól sikerült, jól főznek a Namco boszorkánykonyhájában. Új feladatok, új játékmódok, kinek kell több? Nagy fejlődést nem kell várni, de a sorozat szórakoztató jellegét sikerült megőrizni, és ez az, ami számít.

Grath
grath@mail.datanet.hu



▲ Vajon miért tűntek el a hatalmas bölénycsordák?



▲ Az ügyetlenség diszkrét bája

ÖSSZEFOGLALÓ

Mindenképpen ajánlanám a program beszerzését, főleg, ha vannak haverjaid, akiket rá lehet venni némi lövöldözésre. Ha maximalista vagy, és már megvan valamelyik előző rész, akkor nem biztos, hogy elégedett leszel az újítások számával, de az új küldetések kitapasztalása így is sok időbe fog telni.

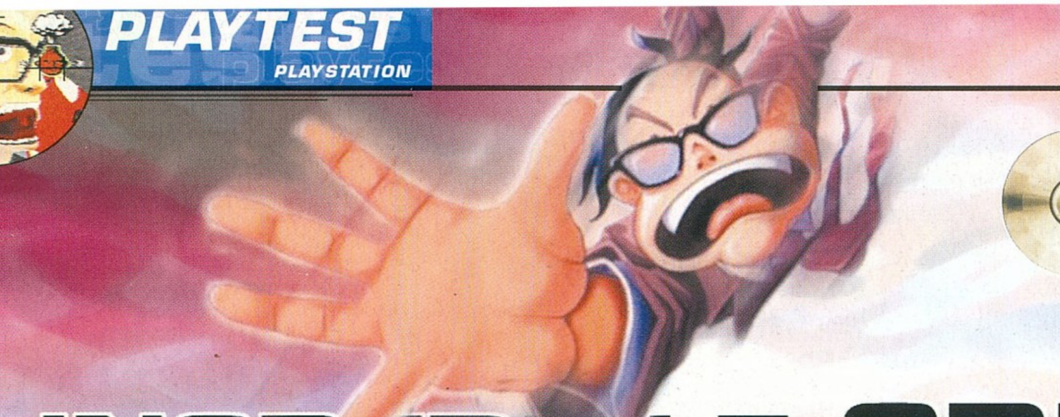
POZITÍVUM

- Debil feladatok
- Nyolcjátékos mód
- Bónuszokkal tápolt játéktermi átirat

NEGATÍVUM

- Nincs nagy fejlődés az előző részhez képest
- Fénypisztoly nélkül néhány feladat szinte lehetetlen

GRAFIKA	79 %
HANG	82 %
ÉRTÉK	76 %



Playstation

Típus	Ügyességi
Kiadó	Titus
	www.polygonmagic.com
Fejlesztő	Polygon Magic
Megjelenés	2000. november 27. (PAL/NTSC)

INCREDIBLE CRISIS

Használat előtt kérdezze meg kezelőorvosát, gyógyszerészét!



▲ Ezt lehetőleg ne csináljátok utánam!

Új és vakmerő ötlet alapján született meg az Incredible Crisis, mely mintha egy kicsit feldobta volna a mostanság sivárnak tűnő PS piacot. A játék kicsit "japánosra" sikerült, mármint kivitelezését és stílusát tekintve, de ez persze semmi rosszat nem jelent. Igencsak meg fogunk lepődni, ha kezünkbe veszszük a játékot, mert bizony ilyennel még nem találkoztunk!

A progiban a Taneo család osztja meg velünk magánéletének néhány napját, és bizton állíthatom, hogy az együtt töltött idő alatt unatkozni nem fogunk!

A játék 25 pályán keresztül teszi próbára idegeinket, és bizony nem árt tudni, hogy a szereplők mellett a mi agyvizünk is felforrhat játék közben. Mentési lehetőségeket a gép csak bizonyos pályák teljesítése után ad, és ha pont az a pálya nem sikerül, mely után ez következne, kezdhetjük elölről az egészet.

A program amolyan "nyomkodd a gombokat ész nélkül" típusú. Ezért mindenek előtt szuggeráljuk magunkba, irányítónkon hol is található a Négyzet, a Kör, az X és a Háromszög - persze csak akkor, ha nem okoz számunkra problémát, hogy egy idő után lányos zavarunkban nem fogjuk tudni, mit is nyomjunk...

Első próbatételünk mi másról szólhatna, mint arról, hogyan vezessük le munkahelyünkön a stresszt. Aki még nem jött volna rá a megoldásra: a legmegfelelőbb gyógymód, ha lazító táncmozdulatokat végzünk a kollektíva többi tagjával közösen. Rögtön ezen a pályán levonhatjuk a következtetést, valóban nekünk való-e a játék, hiszen ha a mi fejünk is hasonló ütemben kezd elszíneződni, mint Taneoé, akkor bizony jobban tesszük, ha kikapcsoljuk a gépünket. A lazítás után Taneo tortúrája egy hatalmas gömb megjelenésével kezdődik, melyet jó ideig nem is tudunk "lerázni". Először még csak simán menekülnünk kell előle, majd egy leszakadt liftben kell megküzdenünk életünkért. De mi is ehhez képest, mikor néhány méteres zuhanás után egy mentőautóban ébredünk, ahol mindenféle idióta kérdéseket tesznek fel az orvosok, hogy meggyőződjenek róla, velünk minden rendben van - ha már velük nincs. Ráadásul minden két rossz válasz után kapunk egy kis elektrosokkot?! Na de kérem szépen! A lényeg, 10 helyes válasz után hál' istennek kihajítanak a mentőautóból hordággyal együtt, innentől kezdve pedig már a magunk urai vagyunk. Ennek a pályának a teljesítése után nyílik lehetőségünk először menteni. A pályák gyorsan végigjátszhatóak, szórakoztatók és talán néha túl rövidek is. Szinte várja az ember, hogy átjusson a következő szerencsétlenkedéshez, hogy tovább kínozhassa magát.



A grafika nem sikerült első osztályúra, de a játék élvezhetőségén ez semmit nem változtat. A figurák kicsit távol-keleti ízlés alapján készültek, és ez is valahogy még rárak egy lapáttal arra, hogy csak jót mondjak róla. A kamerakezelés remekül megtalálja azokat a pontokat, ahonnan tényleg a legmegfelelőbben láthatjuk a lényeget. A zene a feladat milyenségéhez igazodik. Mikor például egy utunkba akadó hölgy - akivel a vidámparkba tévedve egy óriáskerékben kötünk ki -, a sötétben tapogatózva arra kér, hogy ugyan má' masszírozzuk meg a hátát, mit mondjak? Némely művészi pornográf témájú filmnek nincs ilyen szinkronja.

Ennyi dicséret mellett azért valami negatívumot is kellene mondani a játékról. Néha kicsit kezd idegesítő lenni, és tényleg elmegy az ember kedve a játéktól. Mindenesetre igen egyedi, és ezt minden ínyencnek látni kell!

Anit@
lara42@freemail.hu



▲ "Halott embereket látok"

ÖSSZEFOGLALÓ

Az biztos, hogy nehéz véleményt alkotni erről a játékról. Igazából nem hasonlítható semmihez, és ez tök jó! Minden pálya annyira más és más, egyszerűen nem lehet nem szeretni!

POZITÍVUM
- vicces szereplők
- jól játszható

NEGATÍVUM
- kézfárasztó
- ritkán lehet menteni

GRAFIKA	56 %
HANG	64 %
ÉRTÉK	82%



▲ Ez az igazi vészhelyzet!



▲ Azt hiszem, szólni kéne Indy Jonesnak!



STAR WARS DEMOLITION

Mit is mondtatok, kivel van az Erő?

Playstation

Típus	Ügyességi
Kiadó	LucasArts
	www.luxoflux.com
Fejlesztő	Luxoflux Corporation
Megjelenés	2000. november 13. (PAL/NTSC)

Nem meglepő, hogy PS-re is megérkezett a Star Wars-széria "bolygófelszíni járművek versenyének" programja, mely a Star Wars Demolition nevet kapta. Mint ahogy címe is elárulja, amolyan roncsderbis dologról van szó, lényege a másik megsemmisítése. Wathca!!

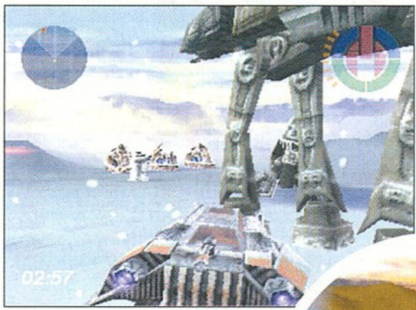
A játék sztorija nem kapcsolódik szorosan a film témájához. Röviden és tömören arról szól, hogy a Birodalom száműzött mindenfajta hazardírozást a színről, minek következtében Jabba barátunk különösebb erőfeszítés nélkül tömheti tele a bukszáját. Hiszen ki más lehetne az, aki a törvényt megkerülve felvirágoztatja ezt a sportágat, és arénáiban otthont ad ezeknek a brutális összecsapásoknak? A verseny a filmekből jól ismert helyszíneken játszódik. Nyolc terep közül választhatunk: Mos Eisley, Yavin 4, a felhővároș Cloud City, a sivatag világa Tatooine, a jég birodalma Hoth, és persze a kettes számú Halálcsillag lehet a kiszemelt célpont. Karakterek kínálatában is bővelkedik a játék, összesen 11 karakter közül választhatjuk ki a számunkra legmegfelelőbbet. Minden szereplő más és más járművet tudhat magáénak.

Négy játékmódot kínál a játék, melyek a következők: csata, tornamenet, a high-stakes és a droidvadászat. A csata egy egymenetes harcból áll, ahol komputervezérelte ellenféllel kell felvennünk a harcot. A droidaprítóban 3 perc áll rendelkezésünkre, hogy minél több birodalmi felderítőrobotot semmisítsünk meg. És persze egy valamirevaló autósjátékból nem maradhat ki a legfontosabb küldetés, a tornamenet sem, melyben négy körön keresztül kell bírnunk a "gyűrődést".

A gépek alapból egy lézerfegyverrel vannak felszerelve, fegyvertárunkat az R2D2- utánzat szétlövésével bővíthetjük, attól függően, melyikben mi rejtőzik, azonban nem árt tudni, hogy egyszerre csak egy spéci fegyvert birtokolhatunk. Vagyis a jó kis nyomkövetőnket nem érdemes "lecserélni" egy sugárnyalábra. Amennyiben pajzsunk kezdené felmondani a szolgálatot, pontokért cserébe feltölthetjük a pajzsfeltöltő állomásokon, és ugyanígy tehetünk, ha tűzerőnk hatékonysága kezd amortizálódni. Akkor értelemszerűen a tűzerőtöltőben időzzünk el. Ha sikeresen vesszük az akadályokat, és a negyedik kör végén 10 000 pont felett járunk, extra szereplőkkel egészül ki a játék (Darth Maul, Boushh). Hajónkon minden menet végeztével kisebb-nagyobb javításokat eszközölnek, melyeknek szép borsos áruk van, figyeljünk, hogy ne keveredjünk felesleges tűzharcba. A játék kezelése könnyű, problémánk csak az egyes pályákon való átvergődéssel lehet. Van, amelyik igazán kemény diónak ígérkezik. A Jedi: Power of Battles minőségét nem tudták túlszárnyalni, igaz, a grafika jó lett. Az arénák, illetve helyszínek jól kidolgozottak – mellyel valamelyest enyhítették a játék eredetiségének hiányát –, de a pályák méretezésével igen csínján bántak a tervezők: kicsik és igen hamar unalmassá válnak. A kamerakezelés egy jópontot megérdemel.

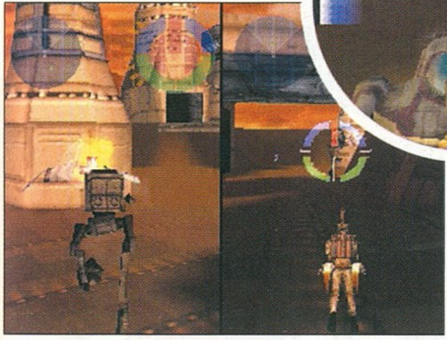
A zene egy idő után idegesítő, és az alkalmazott fegyverek hangját sem sikerült visszaadniuk. Az biztos, hogy a Star Wars Demolition nem hasonlítható sem a Jedi Power of Battle-hez, sem a The Phantom Menace-hez.

Anit@
lara42@freemail.hu



▲ Csak a lába közé, hogy meg ne sántuljon!





▲ Szedd a lábad, kiscsirke, jön Boba Fett!



▲ Nyalábollak!

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt
Demolition Racer	– –
Twisted Metal	– –
Star Wars Demolition	



▲ Ha jó az emésztése, mindjárt repülünk

ÖSSZEFOGLALÓ

Az ember egy idő után megunja és félrerakja. Szerintem csak azoknak érdemes megvenni, akiken az Episode 1-nél is kitört a pánik, és képesek voltak többször egymás után végignézni a filmet. A Star Wars név mindenesetre el fogja adni a játékot.

POZITÍVUM
- jó kamerakezelés
- sok választható karakter

NEGATÍVUM
- rövid pályák
- unalmas küldetések

GRAFIKA	83 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	67 %

pal 2

Bolondos futamok

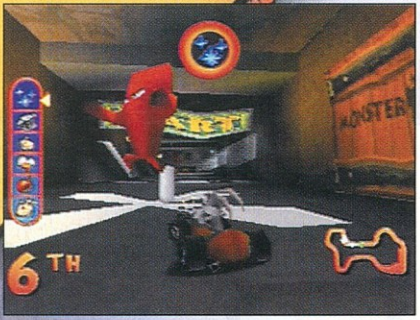
LOONEY TOONS RACING

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Crash Team Racing	–	–
Looney Tunes Racing		
Woody Woodpecker Racing	00/02	74%

Playstation

Típus	Verseny
Kiadó	Infogrames
	www.infogrames.com
Fejlesztő	Infogrames
Megjelenés	2000. november (NTSC)
	2000. december (PAL)



▲ Civil a pályán!

ÖSSZEFOGLALÓ

A Looney Tunes Racing – képletesen szólva – a Mario Kart nyomában repeszt, alig lemaradva a Crash Team Racing mögött. Tapsi Hapsi és a társai végre valami újat is hoztak a gokartos stílusba: az aktiválható tereptárgyak, vagyis az ACME csapdák igazán színessé, és persze mulatságossá teszik a versenyeket – enyhítve ezzel a kevés fegyver miatti hiányérzetünket.

POZITÍVUM

- A rajzfilmből ismerős pofák
- Az összes népszerű karakter választható
- Jópofa tervezésű pályák

NEGATÍVUM

- Kevés fegyver
- Erős ellenfelek

GRAFIKA		84 %
HANG		88 %
ÉRTÉK		80%

Amióta világ a világ, a sikeres dolgokat plagizálják, persze emiatt az ötletgazdákon kívül nem sokaknak van okuk búslakodni. Már hogy is búslakodna a PlayStation-tulajdonos, akinek nem kell irigykednie a nintendós haverjára a Mario Kart miatt, hiszen ő is nagyszerűen szórakozhat például a Crash Team Racinggel.

Igen. Az utóbbi időben nagy divattá váltak a gokartos játékok, vagyis a különböző híres mese- vagy rajzfigurák versenyjárművekbe való átültetése. Lám még a Bolondos Dallamok hősein is úrrá lett a versenyláz.

A PlayStationre készült Looney Tunes Racing nem ugyanaz, mint a múlt számunkban ismertetett dreamcastos "Space Race", de legalább olyan jó móka – még ha grafikailag, a gép képességeiből adódóan, némileg szerényebb is az összkép. Tapsi Hapsi és a társai ezúttal nem az űrben versenyeznek, hanem teljesen hagyományos gokartfutamokon. Persze a pályák azért korántsem teljesen "hagyományosak". A sorozat rajongói tökéletesen elégedettek lehetnek: a helyszínek némileg interaktívabbak, mint azt a hasonló játékokban megszokhattuk, és maximálisan "bolondosak". A tévéből ismerős helyzetek köszönnek viszsza, amikor például egy kőomlás temet maga alá minket, vagy amikor hatalmas ágyúk puffogtatnak az úton megjelölt X-ek felé. Mi több: ezeket a dolgokat mi magunk aktiválhatjuk. Az ACME feliratú kapukon áthajtva kapcsolhatjuk be a csapdákat, amelyeken aztán az előttünk haladók frankón fennakadnak – igaz, néha mi magunk is. De nem csak a csapdákkal trükközhetünk.

A felvehető huncutságok ugyebár szoros hozzátartozói a stílusnak, s ezek természetesen ebből a játékból sem maradhattak ki. A Looney Tunes Racingben valószínűleg sokan nagyra értékelik, hogy a bevethető trükkök nem véletlenszerűen kerülnek hozzánk. A képernyő bal oldalán láthatunk egy skálát, melynek minden fokánál valami eszköz helyezkedik fel. Amikor felveszünk egy bónuszérmét, ez a kijelző egy egységnyit töltődik, s onnantól a legalsó foknál található sima lövést tudjuk használni. Az első foknál azonban nem muszáj megállni! Ha takarékoskodunk, és két-három, vagy annál is több bonuszt begyűjtünk, úgy még súlyosabb helyzeteket teremthetünk – akár szó szerint: például egy kovácsüllő formájában. A felszedhető érmék több színben mutatkoznak: a pirosak egyet, a zöldek kettőt, a lilák hármat töltenek a "speckó" energiánkon. Kár, hogy a skála maximum hatig tölthető, így nem hosszú a fegyvereink listája: az említetteken kívül bombákat pakolhatunk le a sereghajtóknak, esőfelhőt küldhetünk előre, célkövetős lövedékkel tüzelhetünk, és végül erőpajzsot vonhatunk magunk köré.

A jópofa tréfákon kívül a pályák másik fontos kellékei a gyorsítók. A zöld nyilakra mindenképpen érdemes ráhajtanunk, hiszen néhány másodperc erejéig igencsak felturbózzák a gépünket. Sőt muszáj kihasználnunk őket, ha nyerni akarunk. Tulajdonképpen ebben rejlik a játék lényege: minél jobban meg kell ismernünk a pályákat. Különösebb vezetési technikára nincs szükség: a játék könnyen irányítható, nem csúszik a kocsi (csak ha direkt csúsztatjuk) – egy nyolcéves gyerek is elboldogul vele.

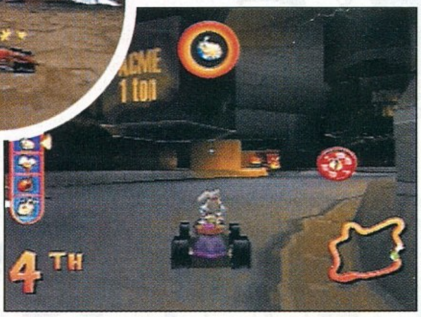
Ahogy azt egy nagyon okos ember mondta valaha: tanulni, tanulni, tanulni - ez tehát a lényeg. Ha pedig már minden zugát ismerjük az adott helyszínnek, onnantól már csak egy kalap szerencsére van szükség, elvégre bármily nagyszerűek is vagyunk, mindig jöhet valaki hátulról, aki gaz fortéllyal megtréfál minket…

V. Z.
vzoli@vogel.hu

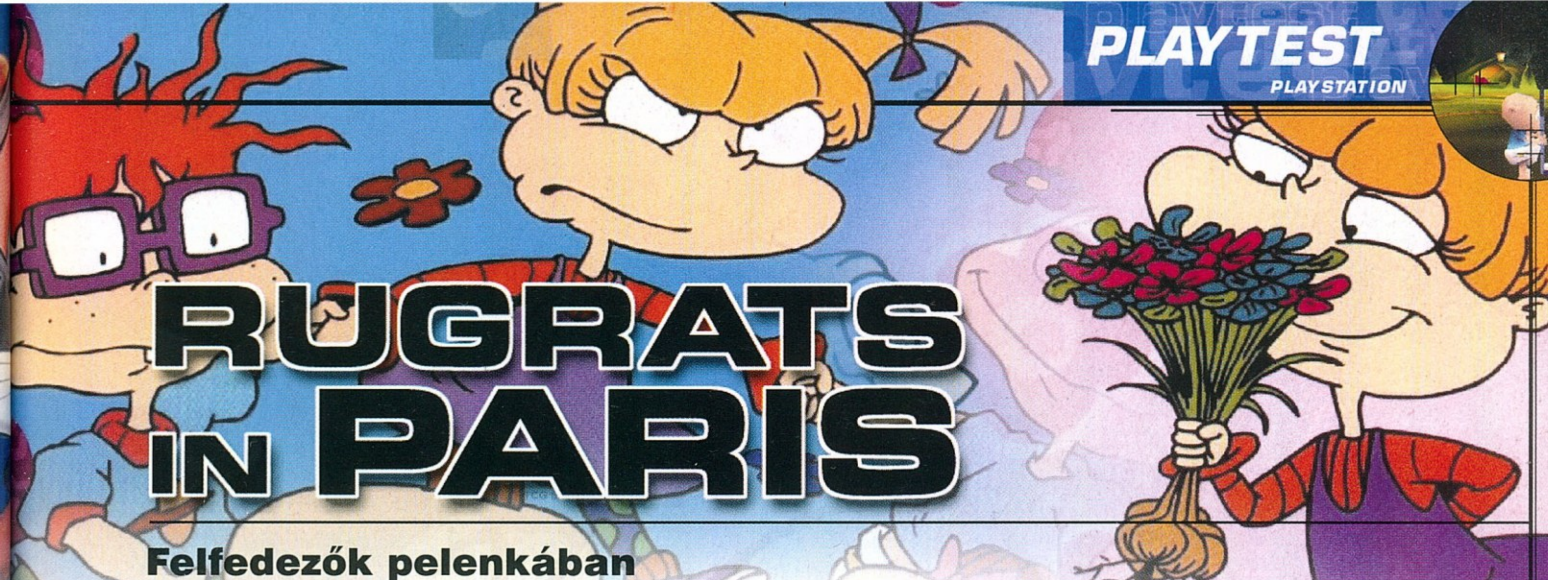




▲ Ezt már nem úszom meg szárazon



▲ Az ACME gyár rendkívül veszélyes hely



RUGRATS IN PARIS

Felfedezők pelenkában

Playstation

Típus	Mászkálós
Kiadó	THQ
	www.avalanchesoftware.com
Fejlesztő	Avalanche Software
Megjelenés	2000. november 11. (NTSC)

Ez már a második Rugrats húzása a THQ-nak, hiszen annak idején, 1998-ban a Rugrats Search for Reptar-t is ők fejlesztették. Azóta jó néhány gyerekjátékot piacra dobtak, köztük például a Scooby Doot, a Power Rangerst, a Kis hableányt, és az első rész kedvező fogadtatását látva elkészítették a Rugarts második részét is.

Gondolom, nem kell senkinek bemutatni a Rugrats - Fecsegő Tipegők csapatát. Ha másképp nem, hallomásból mindenki ismerheti a rajzfilm jópofa kis szereplőit: az örök kíváncsi Tommyval az élen, az okos kis Chuckie-t, az ikreket, Philt és Lillt, míg a rosszaság netovábbja Angelicában testesül meg.

A játék elején kiválaszthatjuk, melyik apróssággal szeretnénk teljesíteni a feladatokat. Mindegy melyiküket választjuk, semmilyen eltérés nincs a szereplők "tudása" közt, a különbség csupán annyi, hogy mindegyik karakternek a filmből ismert hangját hallhatjuk. Ráadásul ez kiegészül a film zenéjével, kellemes hangulatot varázsolva a programnak.

Miről is szól a játék? Mily meglepő, Tommy és barátai ezúttal egy óriási vidámparkban, Euroreptarlandben vesznek el. A vidámpark felderítése persze nagyon érdekes dolognak tűnik, ezért barátaink magukra vállalják e hálás feladatot.

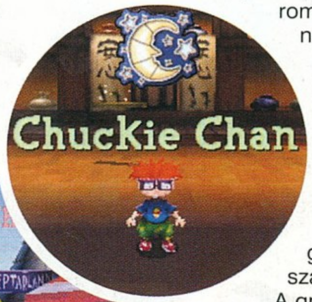
A játék öt pályából áll: Reptar Island, Princess Theatre, Golf Park, Main Entrance, Ooey Gooey World. A pályákon térképek segítik tájékozódásunkat, és mutatják, hol szerezhetjük meg az aranykártyákat. A feladat viszonylag egyszerű, elsősorban piros kártyákat kell magunkévá tenni, ezekkel vásárolhatjuk meg némely minijátékhoz szükséges segédeszközünket. Ja, és pánikra semmi ok, a kártyák "újratermelődnek", tehát mindent meg fogunk tudni vásárolni. Persze, hogy ne legyen olyan pofonegyszerű a dolog, aranykártyákat is gyűjtögetni kell, ugyanis a jobb cuccokért persze arannyal kell fizetnünk. Ezek megszerzése jóval nehezebb is. A kártyák felszedése kicsit nehéz, mert ha pont lapjával fordul, mikor elmegyünk mellette, nem számolja be a gép. Apró "lábacskáinkkal" fogjunk hát neki; járjuk be a nagy ismeretlent! Semmiféle extra mozgás nincs, de tök tuti, amikor hátrafelé kezdünk lépkedni olyan, mintha Michael Jacksont látnánk viszont. A játék nagy része erről a gyűjtögetésről szól - hát mit mondjak, elég drágán adják a dolgokat -, de hogy ne unjunk bele olyan hamar a programba, kóborlásunk közben beugorhatunk néhány minijátékot "lenyomni".

A Rugrats in Paris-t sikerült számtalan jópofa minijátékkal kiegészíteni. Talán csalódást okozok némelyeknek, de nem bugyuta és szerencsétlen feladatokat kell teljesíteni, hanem igazi szórakoztató vidámparki eseményeknek lehetünk részesei. A minijátékokat mind az öt pályán megtaláljuk. Köztük olyan ötletes küldetéseket kell végrehajtanunk, mint például: dodzsemezés közben lufimegtartás, légybekapás – nehezített dongómenettel, golfozhatunk, tekézhetünk, nindzsákat "karatéjozhatunk le" – Jackie Chan után szabadon, és még rengeteg frappáns dolog. A feladatok általában háromnenetesek – vagyis három nehézségi fokon kell átverekednünk magunkat –, de a golfos pályán például kilenc lyukra kell játszanunk 32 lövésből.

Ötletes megoldás, hogy az egyes szintek közötti közlekedéshez nem kell semmilyen kritériumot teljesítenünk, egyszerűen felmegyünk a mozgólépcsőn, és felszállunk a "6.20-as gyorsra".

A grafikáról csak jót mondhatok. Igaz, ha közel állunk valamihez pixeles, de hát ne álljunk közel, kérem! Mindent összevetve ezekhez hasonló dolgokkal szembesülhetünk, ha megvesszük a játékot. Nem hinném, hogy azért bárki is megbánná ha a játék mellett dönt.

Anit@
lara42@freemail.hu

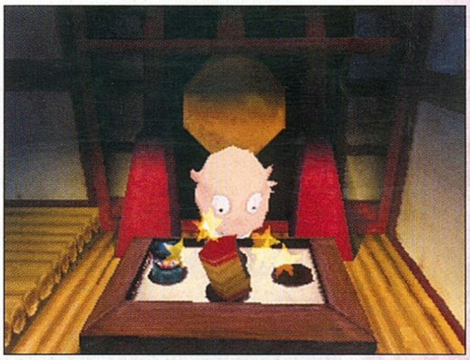




▲ Az oviszektor teljes létszámban előállt!



▲ És lépjünk be a szentélybe...



▲ Ezt azt hiszem sikerült eltalálni

ÖSSZEFOGLALÓ

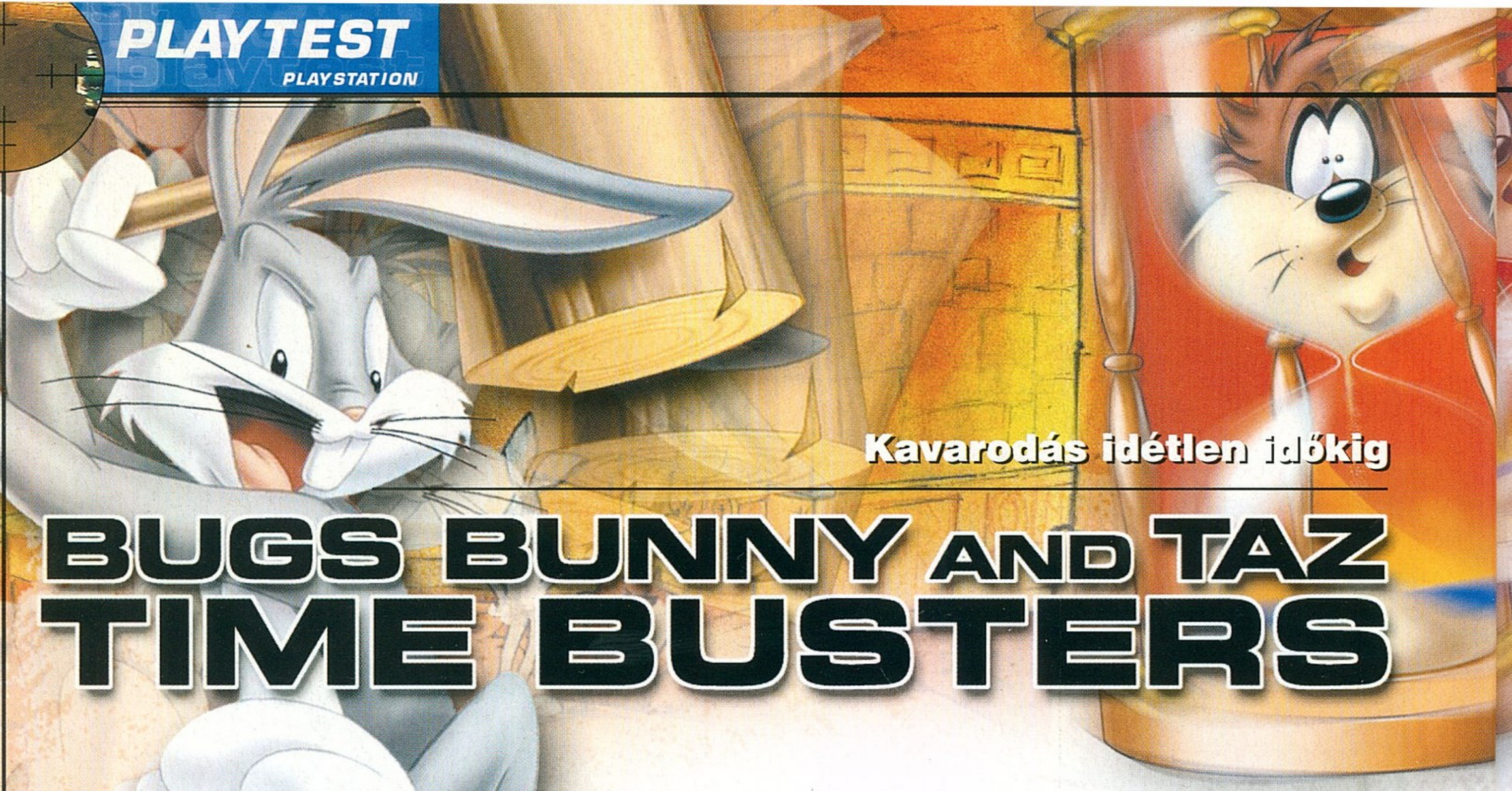
Nem szeretném szapulni a játékot, mert adott szinten minden kívánalomnak megfelel. Sőt az a néhány óra, ami alatt kipörgeti az ember, egész kellemesen eltelik a program mellett. A THQ emberei nem titkolták azon szándékukat, mely szerint ismét a legfiatalabb vásárlói réteget kívánták megcélozni a játékkal. Náluk biztos sikerre számíthatnak, és azoknál is, akik egy könnyű limonádéra vágynak mondjuk egy brutális Medal of Honor után.

POZITÍVUM
- szép grafika
- a szereplők tuti hangja
- mókás minijátékok

NEGATÍVUM
- rövid
- nagyon gyerekes
- hosszú távon unalmas

GRAFIKA	90 %
HANG	82 %
ÉRTÉK	70%

pal 2



Kavarodás idétlen időkig

BUGS BUNNY AND TAZ TIME BUSTERS

Playstation

Típus	Platformjáték
Kiadó	Infogrames
	www.infogrames.com
Fejlesztő	Artificial Mind + Movement
Megjelenés	2000. december (PAL/NTSC)

Tapsi Hapsi neve már nem egy videojátékot tett eladhatóvá: a platformjátékokban mindig is szívesen alkalmazták rajzfilmsztárokat. Így nem mondhatni, hogy a most ismertetésre kerülő játék valami nagy újdonságnak hat, avagy különösebben lázba hozná az átlagjátékost. Ám betöltve a játékot kellemes meglepetés ér minket: ezúttal ugyanis nem csak egy iparilag "sorozatgyártott" rajzfilm-adaptációról van szó, hanem egy jól kitalált, ügyesen összehozott platformjátékról. Tapsi mellé berakták Tazt is, és ez nagyon okos húzás volt. Ketten olyan duettet alkotnak, amivel sikerült új színt vinniük a mostanában kissé állóvíznek tűnő platformmezőnybe. Lássuk, miféle feladatok várnak erre a fura párosra!

A bonyodalmak ott kezdődnek, hogy a kotnyeles Dodo kacsa rágcsálóírtást vállal. Természetesen semmit sem konyít a szakma fortélyaihoz – csakúgy mint minden egyébhez –, úgyhogy nem kell hozzá sok idő, és jó nagy galibát okoz. A Nagyi van olyan szórakozott, hogy rábízza egy egér elfogását, és ennek a fránya egérnek épp az ún. időregulátor gép tetején kell tanyáznia. Dodo árnyékra vetődik, s ezzel megtörténik a baj: az egér helyett a gépezet "szívét", az időkövet szorítja magához. Kész katasztrófát idéz elő: a regulátor ezernyi darabjaira robban szét, és szétszóródik a különböző dimenziók között...

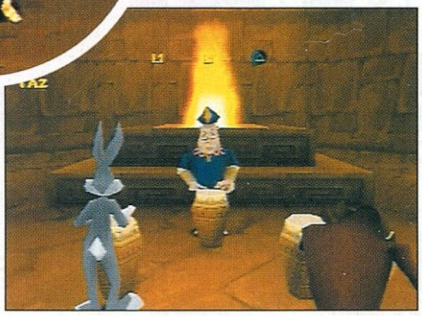
Az egyik fogaskerék épp Tapsi Hapsi odújába gurul be: így jön a képbe leendő hősünk. Tapsi eleinte semmit nem ért abból, mi az oka a nagy kavarodásnak: csak annyit lát, hogy mindenféle különös figura sürgölődik a környéken. Végre aztán egy ismerős arcot lát felbukkanni: Taz az! A nyomába ered, és egyenesen a Nagyihoz mennek. Utóbbi villámgyorsan rátukmálja nyulunkra a rendrakás feladatát, s kiadja az ukázt: meg kell keresnünk a kacsát és az időregulátor drágakövét, valamint össze kell szednünk a gépezet fogaskerekeit. Ahhoz, hogy bejussunk az egyes pályaszakaszokhoz, megfelelő mennyiségű fogaskereket kell összeszednünk. A kezdő tisztásról mindjárt tíz darabot: ezzel nyílik meg az azték helyszín. A Nagyitól társat is kapunk az útra: elküldi velünk a kis házi kedvencét: Tazt. Bár Taznak eleinte még azt kell a fejébe verni, hogy nem szabad nyulat ennie, hamarosan teljes lesz az összhang hőseink között...

Az első tíz fogaskerék begyűjtése természetesen a gyakorlás. Bizony van mit gyakorolni, mert a Time Busters "személyében" egy egészen sokrétű platformjátékot ismerhetünk meg. Kezdődik az egész azzal, hogy most két figurát irányíthatunk. Mi több: akár mindkettőt külön-külön, azaz kétjátékos módban kooperálva. Mindkettőjük külön-külön "szakterülettel" rendelkezik: Tazzal tudjuk cipelni a súlyosabb dolgokat, s vele tudunk eltolni jókora sziklákat is, míg Tapsival fára mászhatunk, magasabbra ugorhatunk, stb. Ha pedig netán ők összefognak, nincs, ami megállítsa őket. Ha például egy helyre még Tapsi sem tud felugrani, akkor "sámlinak használhatja" a barátját.

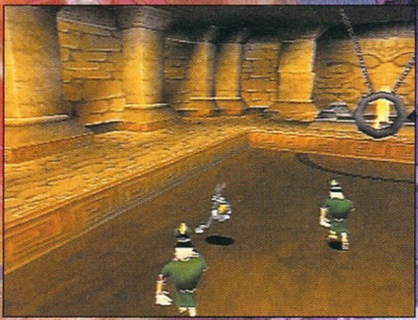


Taz társaságán kívül még egy fontos dologgal ellát minket a Nagyi: ez pedig a varázstükör, minek segítségével karaktert válthatunk, illetve a másik karaktert varázsolhatjuk oda az aktuális helyzetünkhöz. Utóbbi megoldás a játékmenet szempontjából sem utolsó. Innentől fogva nem kell izgulni a kényes platformrészeknél: ha netán leesünk a magasból, nem szükséges visszamászni, hiszen elég csak átváltani a fennmaradt figurára, odavarázsolni a pórul járt szereplőt, és máris ugyanott folytathatjuk, ahol abbahagytuk. Sajnos vannak olyan labirintusok, ahol a varázstükör nem használható.

A játék folyamatosan tanítja az új mozdulatokat. A kezdeti tisztáson mindjárt rengeteg dologgal kell tisztába jönnünk. Több helyen kiáltozik utánunk Csőrike: rajta keresztül léphetünk kapcsolatba a Nagyival, aki minden további mozdulatot és stratégiát gondosan elmagyaráz. Legelsőnek azt kell elsajátítanunk, miként tologathatjuk Tazzal a nagyobb ládákat, illetve rakosgathatjuk a kisebbeket. Itt érdemes megjegyezni: a fejünk fölé tartott láda egyben védőpajzsként is használható. Aztán jön a nyúljáratok használata. Ahol földhányást láthatunk, ott Tazzal lyukat fúrhatunk (ugrás közben bepörögve), majd Tapsival fejest ugorhatunk belé. A föld alatt közlekedve (némi földmozgás jelzi a hollétünket) ezután kijjebb lökhetünk köveket: például lépcsőket építhetünk ki. Ezen továbblépve a lopakodás művészetét kell alaposan kitanulnunk - természetesen ezt is Tapsival. Törékeny hídon kell óvatosan lépkedni, majd miután árugrottunk egy leszakadt rész felett, helikopterezve kell landolnunk: különben felébred a következő fogaskereket őrző kutya. A kutya mellett továbbra is óvatosan kell lépkedni, majd az oszlop tetejéről szerezhetjük be a harmadik fogaskereket - bár közben a feljárónál egy negyediket is felszedhetünk. Hőseink meglepő módon kitűnően úsznak mindketten, sőt merülni is képesek: az ötödik fogaskereket a patak aljáról lehet felhozni. A ha-



▲ Dobtanfolyam szigorúan csak kezdőknek



▲ Az aztékok kedvence, a pelota-játék



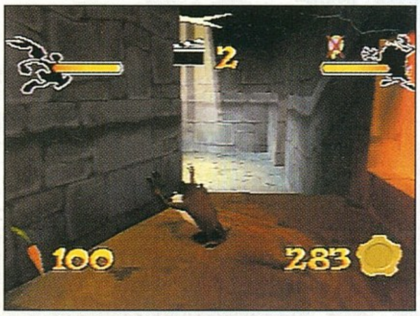
▲ Tapsi épp a Kisvakond babérjaira pályázik

todik darab megszerzéséhez egyszerűen csak másznunk kell egy kicsit, mert meg tudunk kapaszkodni a platformok széleinél. Majd – ismét Tapsival – fára kell másznunk. Végül egy érdekes dolog következik: a tárgyak használata. A játék során felvehetünk mindenféle tárgyat, például fáklyákkal gyújtogathatunk, de ezek a tárgyak csak az adott területen használhatók – amint eltávolodunk, azonnal eltűnnek. Az első használható tárgy: egy kalapács. Ezzel rögtön arra a kis platformra kell ráütnünk, amiről felvettük, mire egy kavics bukkan elő a föld alól. Utóbbit felvéve a megjelölt helyhez kell állnunk, mire a távolban felhajlik egy céltábla, és végül azt kell a kővel eltalálni.

A kilencedik és a tizedik fogaskereket küzdelem árán szerezhetjük meg. A tisztáson kódorog egy felettébb agresszív kiscserkész, akivel nem túl könnyű elbánni. Hiába rugdossuk, kibír mindent. Csak úgy tudjuk elintézni, ha előbb ráugrunk a fejére, s a kalapját a szemébe húzva rúgjuk oldalba. Ekkor jön egy nagyobb fazon, akivel viszont már más taktikát kell követni: előbb ki kell fárasztani, majd amikor leáll pihenni, akkor támadni...

Ezzel tulajdonképpen meg is ismertük, mire képesek hőseink. Legalábbis nagyjából, hiszen a játék során még megtanulhatunk pár új dolgot: teszem azt a vikingeknél úgy kelhetünk át a jeges tengervízen, ha elhajítjuk a nyulat Tazzal.

A gyakorlás után a Nagyi megdícsér minket a kiváló munkánkért, s útravalóul elmondja a főbb szabályokat. A lényeg kristályok és a fogaskerekek gyűjtése. Utóbbiak sokszor ládákba vagy más alkalmatosságokba vannak zárva, úgyhogy minden tereptárgyat érdemes megrugdosni. Nem árt gondot fordítanunk továbbá az eltévedt karakterek felkutatására is. Az azték templomoknál például semmi keresnivalójuk a vikingeknek: ha begyűjtjük mindegyiküket, egy speciális fogaskereket vehetünk fel.



▲ Így lesz a széltolóból faltoló

A küzdelmekben megcsappant energiánkat répák felvételével pótolhatjuk; szabadban elég sok van belőlük. De ha nincs kéznél egy se, a társunkból is kipüfölhetünk - bár annak természetesen amaz látja kárát. Amennyiben az energiánk teljes, a répákat elraktározhatjuk. Némely helyekre ugyanis csak úgy juthatunk be, ha elegendő karotta készlettel rendelkezünk. Ha elfogy mindkét karakterünk életereje, jön az "újra" csapó, ám vigyázat: nem lehet a végtelenségig próbálkozni. A csapók száma jelenti voltaképpen az életet - jóllehet bárhol bármikor menthetünk, tehát így ez nem jelent különösebb veszélyt. Amennyiben csak az egyik karaktert veszítjük el, az ACME ládáknál "támaszthatjuk fel" újra.

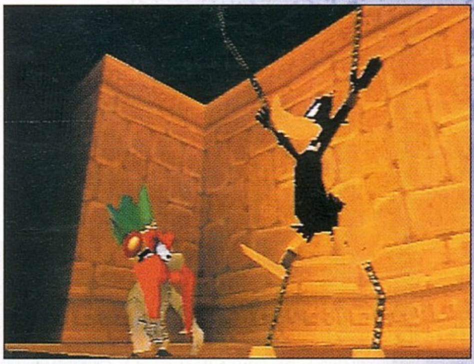
Összesen négy nagyobb helyszínen kell rendet teremtenünk: azték, viking, arab és erdélyi környezetben kalandozhatunk, melyek mindegyikén elég barátságtalan helybéliekkel, és egy még barátságtalanabb főgonosszal találkozhatunk. Természetesen a főnököket is a rajzfilmsorozat jól ismert sztárjai alakítják, például az első szinten az azték templomban Rissz-rossz Samet ismerhetjük fel a főpapban. A főnökökhöz speciális Boss tokenek összegyűjtésével léphetünk be, s a legyőzésükhöz inkább észre, semmint erőre van szükségünk. Bár utóbbi a játék egészére is igaz. Lépten-nyomon mindenféle minijátékokba botlunk: hol a logikánkat teszik próbára néhány eltolható ládával vagy elfordítható falakkal, hol meg a türelmünket a lopakodós megoldásokkal – néha tisztára Metal Gear hangulata van a dolognak.

Egyáltalán nem unalmas a fogaskerekek gyűjtése, és ennél többet aligha lehet kívánni egy ilyen játéktól. Jóllehet Tapsi és Taz kalandja nem akkora volumenű alkotás, mint mondjuk egy Mario 64 vagy egy Crash, azért jó néhány óráig eltart egy-egy helyszín kivesézése. A játék általános paraméterei olyanok, mint amilyet egy Warner Bros. játéktól el is lehet várni. Az animációk haláliak, az alkotók egy csomó poénos dologra gondoltak. Egy kalapácsot felvéve például a legtöbb játékosnak óhatatlanul gusztusa támad fejbe kólintani Tazt, és valóban meg lehet tenni. Semmi haszna nincs, de jót mulathatunk a látványon. Minden olyan, amint azt a tévében megszokhattuk: jópofa viccek a szövegben, eredeti szinkronszínészek, vidám zene, és mulattató helyzetek. Nincs is más tisztünk, mint kellemes szórakozást kívánni hozzá.

V.Z.
vzoli@ vogel.hu



▲ Ádáz hócsata a vérszomjas vikingek ellen



▲ Ez a kacsa mindig valami bajba keveredik

ÖSSZEFOGLALÓ

Amikor licencszelt karakterek egy platformjáték főszereplői, általában hozzá lehetünk szokva, hogy profi kivitelezésű cuccal játszhatunk - jól is néznénk ki, ha a Warner Bros. akármilyen kontár fejlesztőnek adná ki Tapsit és barátait. Hanem az már kevésbé jellemző, hogy egy ilyen játék valami újdonságot is tartogasson: márpedig a Time Busters egy ilyen eset. Kétségtelenül teli van innen-onnan lopott ötletekkel, de annyi mindent ömlesztettek bele, hogy a végeredmény már teljesen újszerű, s nem lehet rásütni a bélyeget, hogy bárminek is a klónja lenne.

POZITÍVUM

- Tapsi és Taz utánozhatatlan páros
- Bolondos hangulat
- Sok-sok minijáték

NEGATÍVUM

- A kamerakezelés nem az igazi
- Elnagyolt 3D megvalósítás

GRAFIKA	89 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	91 %



Szimba pünkösdi királysága

LION KING SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE

Playstation

Típus	Ügyességi
Kiadó	Activision
Fejlesztő	Disney
Megjelenés	2001 január (NTSC)

A világ nagy törvényszerűségeihez még egyet feltétlenül hozzá kell írnunk: ha bemutatnak egy Disney-filmet, biztos, hogy annak előbb-utóbb megjelenik valamilyen játékadaptációja is. Bár az Oroszlánkirály nem új film, ez sem kerülhette el a sorsát, játékot csináltak belőle. (Egyszer ugyan már jelent meg egy adaptáció, de az igen régen volt, és PC-re készült.) A film második része csak videokazettán jelent meg, de a jelen történetben mind a két epizód egyenlő szerepet kapott. Így, kicsit megkésve ugyan, de végre a PSX-tulajok segíthetnek Szimbának, hogy visszavegye jogos örökségét.

A játékban Simba kalandjait élhetjük át ismét, a királlyá válás rögös útjától a birodalom megtartásának nem kis kihívást jelentő feladatáig. A program felépítése a már megismert Disney-elv szerint működik: a pályák között a filmből láthatunk rövidebb-hosszabb jeleneteket, amelyek egy kis háttér-történettel szolgálnak, továbbá minden szint teljesítése után jön egy mini-játék is.

Kategóriáját tekintve a klasszikus, háromdimenziós-ugrálós ügyességi játékok halmazát bővíti. A cél mindig, minden jelenetnél ugyanaz: a különféle értékű ikonok összeszedegetésével, legalább a minimum pontszámot összegyűjtve kell végigvezetni oroszlánunkat a csapdákkal és akadályokkal teleszórt, ellenségektől nyüzsgő pályaszakaszokon. A pályavezetés teljesen lineáris, elakadás vagy eltévedés kizárva, a szürkeállomány helyett sokkal inkább a reflexeket teszi próbára.

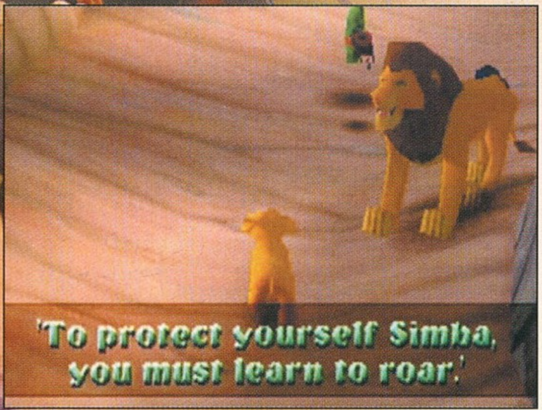
A szakaszok vonalvezetése sincs túlbonyolítva. Igaz, vannak majdnem 3D-s részek is, de elsősorban a balról-jobbra, illetve a fentről-lefelé elv érvényesül. A legelső az ismerkedés jegyében készült, ahol a kakadu segítségével elsajátíthatjuk a kezelés csínját-bínját. A többiek már egyre több akadályt, életellenes bűntényt tartalmaznak, s jobban kell figyelnünk az ugrások kiszámításakor is.

Ellenfelek vannak szép számmal, folyamatosan keserítik az életünket. Kikerülni nehéz őket, az elpusztításukra pedig nemigen pazarolja az ember az időt. (Pedig még kristályt is kapunk, ha megteszszük, de valahogy mégsem...) Ennek ellenére nélkülük sokkal sivárabb lenne a játék, s a hangulat is teljesen odalenne. Agresszivitásuk a nehézségi szint növekedésével egyenesen arányos, de ha odafigyel az ember, különösen nagy veszélyt nem jelentenek.

Az irányítás sincs túlbonyolítva, főhősünk összesen négy "mozdulatot" kapott: az ugrás, és három támadás a teljes repertoár. Az elsőt igen sűrűn, de a támadásokat inkább csak a főellenfeleknél kell használni.

A játékban összesen tíz szinten kell bizonyítanunk, öt az első, öt a második film alapjaira épül. A helyszínek között az összes fontosabb megjelenik, s találkozhatunk a jelentősebb szereplőkkel is.

Az összeszedhető tárgyak megszámolásához sem kell számológép. Először is, vannak különféle pontszámokat érő, oroszlán-nyommal jelzett kristályok, ezek összeszedegetése az elsődleges cél. A pálya-

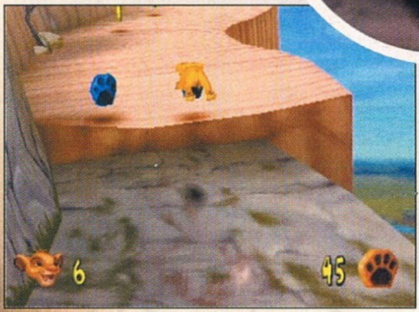


▲ Vuk pedig azt is tudja, hogy a legjobb barátunk a sötétség!



▲ Hangpróba-egy-kettő-három: ROAR!

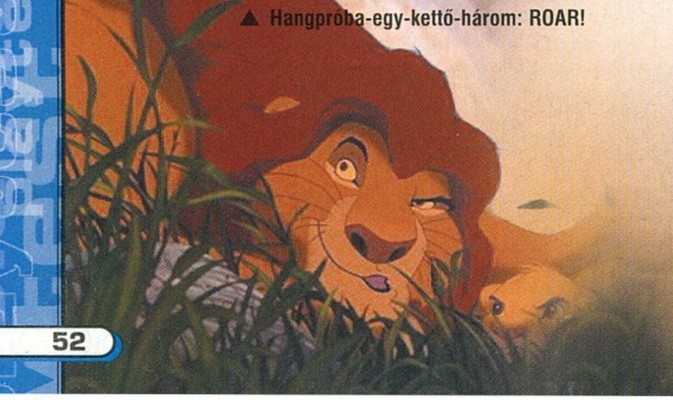




▲ Már mancshegyeket szedtem össze...



▲ ...és mire mind meglesz, fel is növök!





végi értékelés is ezek összértékét veszi alapul, s ez alapján kapjuk meg a teljesítettségi százalékot. A S-I-M-B-A betűk megszerzésével az adott helyszínhez kapcsolódó videobejátszás nyílik meg, és bármikor megtekinthető. Találhatunk még az életerő feltöltésére alkalmas "husit" is, bár ez nem igazán mondható gyakori tárgynak. Végül, minden szinten található két, tök-szerű valami. Ezek összegyűjtésével "vásárolhatjuk meg" a mini játékokat, melyeket a fő játékon kívül, egy külön menüben bármikor elő is vehetünk.

Az első ilyen mini, a klasszikus memóriajáték, melyben a főbb szereplők portréjával díszített kövek párjait kell megtalálni, minél rövidebb idő alatt, minél kevesebb próbálkozással.

A másodikban Szimbának kell segíteni, hogy összefogdossa a vacsira való bogarakat. Három hibalehetőség van, s a minél nagyobb pontszám elérése a cél.

A harmadikban Pumba segítségével kell móresre tanítani a szemtelen szurikátákat. A lyukból kibúvó, s gúnyolódó üreglakókat kell visszatessékelni a föld alá, disznónk termetes hátsóját használva eszközként. A meghatározott idő alatt kell minél több rágcsálót elintéznünk. Az utolsó ilyen mini-játékban egy egyszerű verekedős játékban vehetünk részt. A majom-sámánra támadó hiénákat kell minél tovább feltartani, míg a három "élet" el nem fogy.

Ezekkel a plusz lehetőségekkel ugyanaz a gond, mit a fő játékkal. Hangulatos, de igen gyorsan megunható, még a fiatalabbak számára is. Még ötletesnek sem igazán mondható, mivel semmi eredeti, saját kútfőből eredő nincs bennük, jól működő receptek adaptációja.

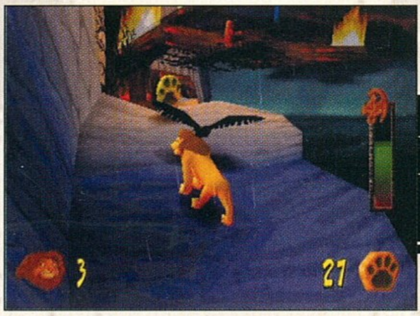
Az adaptáció nemcsak a hangulat, hanem a grafika szempontjából is sikeresnek mondható. A főszereplő és a különféle állatok szépen kidolgozottak, és jól animáltak. Az első pályán például a kis oroszlán hihetetlenül aranyos, minden mozdulata sajátos jellemet kölcsönöz neki. A környezet kidolgozása is kellemes, és tényleg odaillő helyszínt teremt. Azért nincs öröm üröm nélkül, hiszen a táj nem igazán mozog, és azon kívül hogy háttér, semmi extra funkciója nincs. Gondolok itt valami történésre, egy kis interaktivitásra, valami olyan pluszra, amely feldobná az egészet. Mert így csak szép, de nem igazán él. Természetesen a hangok és a majd 18 percnyi animáció is egyenesen a Disney stúdióból kerültek ki, így minőségükre nem lehet semmi panaszunk.

Mivel a film a kedvenceim közé tartozik, az elvárásaim is nagyobbak voltak vele szemben, mint a többi hasonló stílusú játéknál. Sajnos, a remények csak részben váltak be: hangulatilag és látványilag ugyan teljesen elégedett vagyok, de a játékmenettel és a szavatossággal kapcsolatban már vannak negatív érzéseim… Az érzékszerveim ugyan azt kapták a játéktól, amit szerettem volna, de az agyam és a lelkem üres maradt. Sem kihívása, sem hossza nincs igazán, és ez az, ami leginkább felbosszantott. Nem hiszem, hogy nem lehetett volna kicsit több kihívást és hosszabb pályákat beletervezni. (Azt nem tartom valószínűnek, hogy az animációk vittek volna el annyi helyet.) A játék maga egy kerek egészet alkot, de nagyon rövid, így az ember egy kicsit becsapva érzi magát, hiszen nem igazán kap eleget a pénzéért. A régi, számítógépes játék ugyan nem volt 3D-s, és videok sem voltak benne, de mégis, sokkal több gondolkodásra és ügyességre volt szükség, és tovább is tartott, mit két óra… Láttam a most kiadott, Gameboyos változatot is, még ott is többet kapnak a népek, mint mi. Mindezek ellenére összességében egy kidolgozott, átgondolt konstrukció, de a szavatosságán nem sokat javít a nehézségi szintek alkalmazása és a pályák újrajátszásának lehetősége sem.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Már csak az I-M-B-A hiányzik



▲ Legalább nem ott járok, ahol a madár se jár

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime!	teszt
102 Dalmatians	01/02	73%
Simba's Mighty Adventure		
Disney's Dinosaur	00/01	50%



▲ Akinek megvan az 1000, abból egyszer még menü is lehet a McDonaldsban!



▲ A jövőm innét elég sötétnek fest

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha a játék készítésekor az amerikai gyerekek szellemi képességét és ügyességét vették is kiindulási pontnak, még akkor sem igazán megmagyarázható a játék hihetetlen könnyűsége és rövidsége. Mind a két rajzfilmet felöleli a történet, és mégis, egy átlagos gyerek max 2 óra alatt végigrágja magát rajta. Vannak ugyan mini-játékok is, de összesen négy darab, és ezek sem kötik le sokáig a játékost. Elsőre még vicces, meg szórakoztat, de hamar megunható. Pedig jó kis játék lenne, mert szép is, jó is, hangulatos, de egyáltalán nem időtálló.

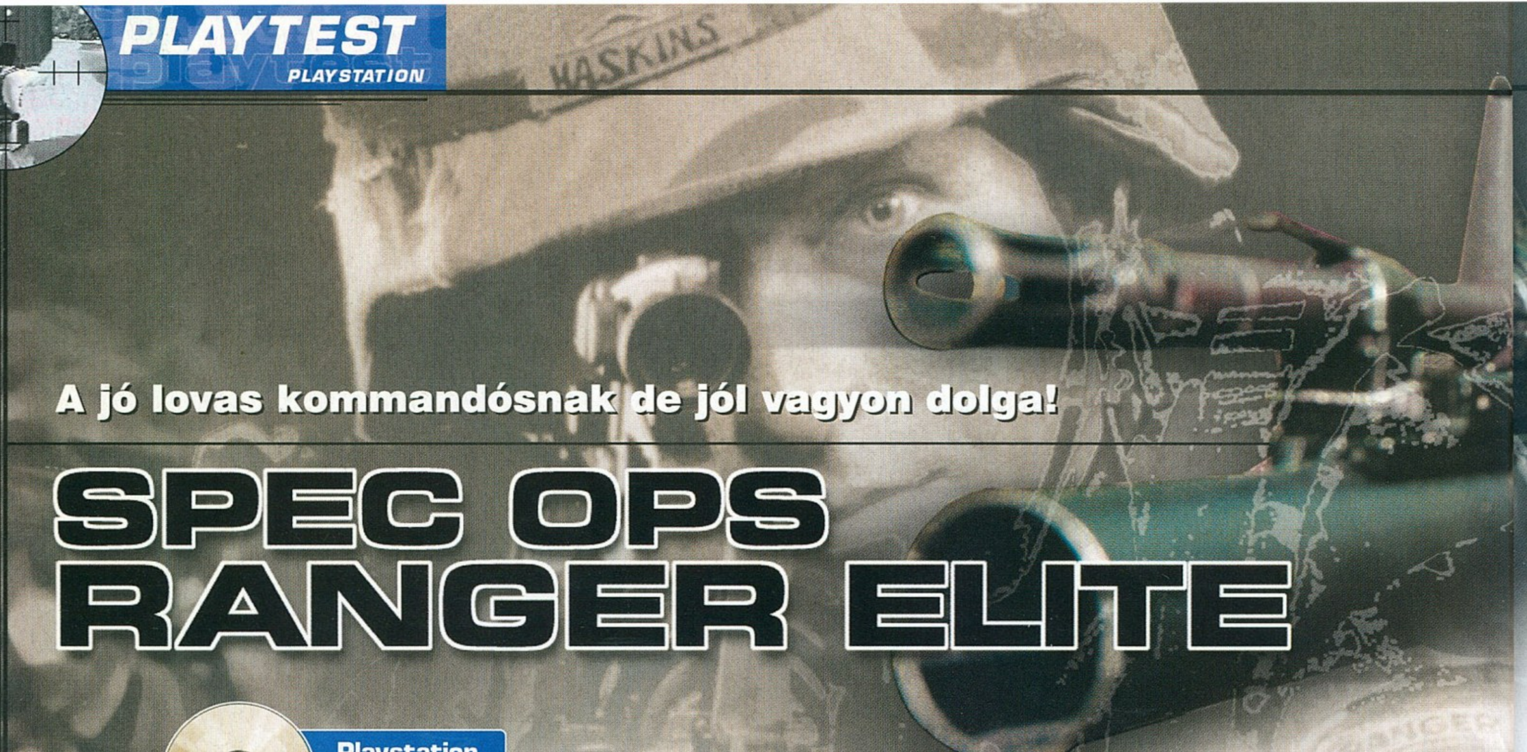
POZITÍVUM

- Könnyen kezelhető, kisebbek számára ideális
- Találó és hangulatos filmbetétek
- Színes, szépen kidolgozott grafika

NEGATÍVUM

- Nagyon rövid, kb 1.5 óra alatt végigjátszható
- Emellett még kevés a minijáték is
- Másodszor már nem igen veszi elő az ember

GRAFIKA	85 %
HANG	81 %
ÉRTÉK	71 %



A jó lovas kommandósnak de jól vagyon dolga!

SPEC OPS RANGER ELITE

Playstation

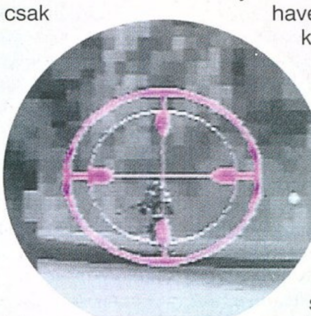
Típus	Kommandós/akció
Kiadó	Take2 Interactive
Fejlesztő	RuneCraft
Megjelenés	2000. december (PAL/NTSC)



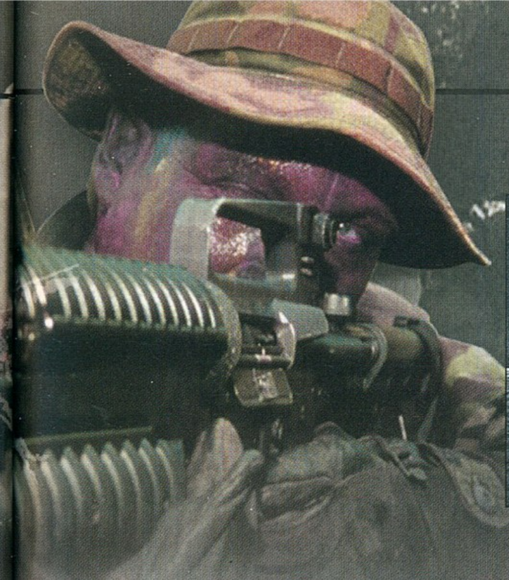
▲ Kedélyes kirándulás a Magas-Tátrában

Kommandósok. Green Beret, Navy Seals, S.A.S. és persze a Rangerök. Speciálisan képzett katonákból álló különleges egységek, melyek feladatai között megtalálhatóak: túszmentés, terroristaelhárítás, mélységi felderítés, szabotázs, stratégiai fontosságú célpontok rajtaütésszerű elfoglalása, és még sorolhatnánk. Már az is, hogy csak jelentkezhessen az ember egy ilyen elitalakulatba, igen sok feltételhez van kötve, ám a jelentkezőknek így is csak a töredéke kerülhet be a világ legrátermettebb és legjobban képzett katonái közé. Nekünk szerencsére csak annyit kell tennünk, hogy megvesszük a Take2 legújabb akciójátékát és azt a Playstationbe pöccintve egyből az akció kellős közepén találhatjuk magunkat. Az intro megtekintése és végighallgatása közben kialakulhat bennünk is az ideális ranger képe, aki ravasz, mint a róka, gyors, mint a villám és kemény, mint a betonrépa. Ha mi nem rendelkeznénk ezekkel a paraméterekkel, ne csüggedjünk, az általunk irányított ranger igen, kérdés, hogy ez mire elég...

A kis csillagos-sávos zászlócskás töltőképernyő – még véletlenül se felejtsük el, hogy melyik hadsereg kötelékében működnek ezek a szuperkatonák! – után jutunk el a főmenübe. A quick start választásától eltanácsolnák mindenkit, ugyanis mindenféle válogatási lehetőség nélkül hozzánk vág a program két rangert, akik fegyverzetileg nem igazán alkalmasak az adott feladat végrehajtására. Lássuk be a shotgun példának okáért nem a nyílt terepen, a célszemélyek messziről való leküzdéséhez, illetve a minimális észrevehetőség megőrzéséhez alkalmazható a legoptimálisabban. Így hát – miután az options-ben beállítottuk, hogy milyen nehézségi szinten fogunk játszani (ez általában az egyes pályákon leküzdendő ellenfelek számára lesz hatással) – válasszuk a normális egy- vagy kétjátékos üzemmódot. Rangeréknél a legkisebb harci egység a pár, így a rendelkezésre álló katonák közül kettőt kell kiválasztanunk az akcióhoz. Egy játékos üzemmódban mindkét ranger irányítása a mi feladatunk, kétjátékos üzemmódban pedig – osztott képernyős irányítás mellett – például egy haverunk veheti át a második kommandós irányítását. Ha kiválasztottuk a küldetésre szerintünk legalkalmasabb két arcot, akkor át is fegyverezhetjük őket, amennyiben a gép által kiosztott – kisebb város múlt időbe tételéhez elegendő – lő- és robbanószer választék nem elégíti ki kényes ízlésünket. (Tessék mondani, uránlőszer miért nincs?) A választék igen szép: géppuska, gépkarabély, távcsöves puska, shotgun, gránátok, robbanószer, szóval minden ami egy jó kis tűzijátékhoz kell. Célszerű nyílt terepre legalább 1 távcsöves fegyvert vinni, hogy már messziről kobakon tudjuk trafálni a gonosz terrorista bácsikat. Nekem a fák között való osonás nem jött be igazán, úgy még azt se láttam, hogy ki lőtt agyon. Meghalni ugyanis piszok könnyű ebben a játékban. 2-3 bekapott lövés, és rangerünk rögvest mintát vesz az anyaföldből – sajnos az orrán-száján át. Ha átmenetileg sikerül mégis elkerülni a kellemetlen ólommérgezést, az élet akkor sem fenékig tejfel, ugyanis néhány helyen el van aknásítva a pálya, és ezek aktiválódása sajnos azonnal deaktiválja harcosunkat. Többféleképpen használhatjuk azt, hogy két kommandós áll rendelkezésünkre. Mehetünk együtt a másikkal, és éppen az aktuális helyzetben alkalmasabbikra váltva csináljuk meg a küldetést. Vagy kiválasztjuk a szimpatikusabbat, és a másiknak csak utasításokat adva (maradj itt, gyere ide, kövess, LŐDD SZÉT A ROHADÉKOKAT!!!) verekedjük









▲ Ejnye! Az oroszok már megint lenyúlják az órákat...



▲ „Halló, drágám, most ne zavarj!"

BARÁTOK KÖZT

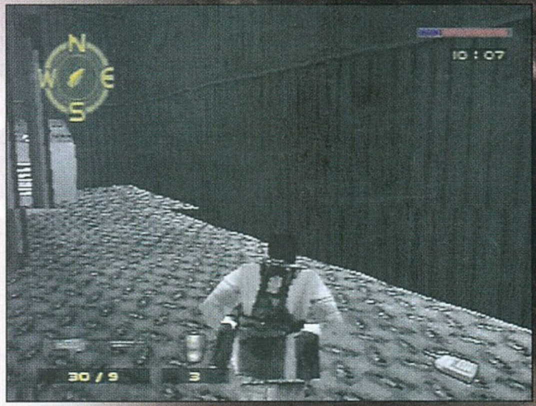
	PlayTime! teszt	
Metal Gear Solid	–	–
Syphon Filter II	–	–
Spec Ops: Ranger Elite		

végig a pályát. Illetve a másikat hátrahagyva egyedül próbálunk érvényesülni, így ha egy csúnya kereszttűzbe kerülünk, legalább csak egyikük dobja fel a pacskert. Ha mindkét rangerünk átkerül az örök vadászmezőkre, akkor lehetőségünk lesz arra, hogy a maradék három közül kettővel ismét megpróbálkozzunk a küldetés végrehajtásával, ám az elhunytak helyett sajna nem kapunk másikat, úgyhogy célszerűbb inkább visszatölteni az állást. Az eddig leírtakból is kiderülhet, hogy a Spec Ops nem egy könnyű játék. A fejlesztők nagyon rámentek arra, hogy a realizmusnak legalább a látszatát megőrizzék, ez szerintem erősen a játszhatóság rovására ment. Egy idő után baromira idegesítő, hogy küzdök egy pályán, már rendesen leirtottam az ellent, amikor bumm, rálépek egy aknára. Ez egyáltalán nem szórakoztató, pedig egy játéktól ez a legfőbb elvárás. Az a kérdés, hogy a játékos ennyi frusztráció után tartja-e eléggé érdekesnek a kihívást, amit a program nyújt... Hiába vagyunk mi is és az ellenfél is terepszínbe öltözve, ez igazán csak az ellenfelet segíti, ugyanis ők ahogy a lőtávolukba érünk, és nem vagyunk fedezékben – itt jegyzem meg, hogy az olajoshordó nem jó fedezék (saját tapasztalat) – azonnal elkezdenek lövöldözni ránk. Jó esetben ilyenkor észrevesszük őket, ám nemegyszer csak bambán forgunk és addig keressük, hogy ki a bánat lő ránk, míg az egészségünket jelző kék csík el nem fogy, és mi a nemlétbe taszíttatunk. Persze lehet kúszva-mászva is közlekedni, de meglátásom szerint így maximum a hasra esést spóroljuk meg a bekövetkező halálunkkor. A türelmes, megfontolt és az istenadta tehetséggel rendelkező emberek játéka ez szerintem. No, és közülük is csak azoké, akik vizuális tekintetben nem túl igényesek egy játékkal szemben, ugyanis az alkotók ezen a téren sem alkottak valami nagyot. Vacak textúrák, elnagyolt tereptárgyak, felejthető animációjú 3D-s modellek. Egyedül a sebességre és talán a rangerek megvalósítására nem lehet panasz, a többi mind alatta marad a kor követelményeinek. A hanghatásokkal és a zenékkel már jóval kevesebb gondom akadt. Számomra, ha a játék zenéje nem annyira idegesítő, hogy le kelljen kapcsolnom, akkor az már jó, és a Spec Ops zenéi pedig még adnak is a játék hangulatához. A hanghatások közül a fegyverhangok jók, simán meg lehet különböztetni a shotgun hangját az M-60-as géppuskáétól. Ami kissé zavaró, hogy a környezeti hangok – pl.: egy motor zúgása – vagy alig hallható, vagy pedig megsüketülünk tőle, hiányoznak a finomabb átmenetek. Összességében a játék egy jól megcsinált iparosmunka, semmi extra, de fogyasztható darab. Látszik, hogy nem tartozik a nagyobb volumenű fejlesztések közé, ahol tehették olcsóbb megoldásokkal éltek (toborzóprospektusokból digitalizált bevezetőképek, elnagyolt textúrák és 3D-s modellek stb.), egészében azonban – már ha van türelmünk hozzá, és nem vágyunk gyors és könnyű sikerekre – nem egy rossz játék a Spec Ops. El kell fogadnunk, hogy bármennyire is abból áll a legtöbb küldetés, hogy az összes ellent a nemlétbe segítsük, ezt nem egy egyszerű és felhőtlen lövöldözés keretében fogjuk megoldani, hanem óvatossággal, figyelemmel, némi tervezéssel, és a főmenü LOAD GAME opciójának sűrű használatával.

Draco
draco@freemail.hu



▲ Remélem ez itt kijárat és nem kivetítő



▲ Csak csendben, csak halkan...



▲ „Kicsi gyere velem bombát szedni!"



▲ Fogadjunk, hogy van mögötte valaki!

ÖSSZEFOGLALÓ

Lövöldözés és robbantgatás – nem öt percben. A megfontolt ember shootere, vagy az alacsony költségvetésű Metal Gear Solid? Egyik sem. Megvalósításában kicsit a múltat idéző kommandósszimulátor. Ebben a kategóriában volt már jobb is...

POZITÍVUM

- Sok fegyver
- Kifinomult taktikai rész

NEGATÍVUM

- Kicsit elavult
- Nagyon nehéz

GRAFIKA	62 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	74%



Fröcsögjön a gépolaj!

Playstation	
Típus	3D verekedős
Kiadó	Mattel Interactive
Fejlesztő	Paradox
Megjelenés	2001. január (NTSC)

ROCK'EM SOCK'EM ROBOT ARENA



▲ Juj, a térdem!



Az ember ősi, vérszomjas ösztöneiből kifolyólag a népszerűségüket mindig is megőrző 3D harci játékok újabb változatával rukkolt elő a Mattel Interactive, ráadásul az ő verziójuk még a legfanatikusabb humanistákat sem sérteti. A Rock'em Sock'em Robots Arena ugyanis egy képzeletbeli jövőbe kalauzol minket, ahol az elektronikus gladiátorok küzdelmes mindennapjaiba kóstolhatunk bele. Feladatunk kiválasztani harcosunkat és ellenfelét nyolc robot közül, majd egy láthatóan népes közönség előtt az előbbivel péppé (bocsánat: ócskavassá) veretni az utóbbit. Dolgozhatunk egy meccs (két nyert forduló) erejéig a számítógép, vagy a másik játékos ellen (Versus mode), illetve elindíthatjuk szívünk választottját a tornán (Carrier mode), és az összecsapások előtt akár be is gyakorolhatjuk a nyerő stratégiát (Practice mode), ha erre szottyan kedvünk. Eddig a játék gyakorlatilag semmiben sem különbözik a tizenkettő egy tucat "jobb adni, mint kapni" programoktól.

Van új a nap alatt!

Szerencsére ezt a fejlesztők is gondolhatták, mert két, nagyon szellemes ötlettel dobták fel a játékot. Végre nekünk is lehetőségünk nyílik beleszólni harcosunk képességeibe: ha nem tetszik valamely fegyver, lecserélhetjük egy másikra. Ehhez nem kell mást tennünk, csak elindítjuk kis kedvencünket a pénzdíjas tornán (Carrier mode/New carrier), és a nyert pénzen új cuccokat veszünk, ne adj' isten elkobzunk a legyőzött ellentől. Droidunk jobb, illetve bal keze (?) és futóműve cserélhető. A sűrű cserélgetéssel gyakran annyira megváltoztatható a kis drága, hogy akár minden harcot másféle lénnyel játszhatunk. A másik jópofa újítás az ún. Stake mode. Itt két játékos játszhat felturbózott bajnokával egymás ellen, amenynyiben mindkettejük rendelkezik elmentett harcossal és memóriakártyával. Rendkívül szórakoztató összemérni öszszevissza alakítgatott kis frankeinsteinjeink adottságait.

A bajnoki tornák

A bajnoki tornák biztosítanak lehetőséget némi pénzmag szerzésére, és a játék fő poénjának, a végtagok csereberéjének megjátszására. A négy torna során (sorrendben: bronz, ezüst, arany és végső bajnokság) elvileg egyre nehezebb összecsapások várnak ránk (gyakorlatilag nem igazán nehezek), amelyek sikeres levezénylésével pénzhez, illetve a legyőzött ellenfelek fegyvereihez juthatunk, elvesztésével pedig készpénzünk csökken drasztikusan nullára. A pénzen a levert robotok fegyverei vehetők – ha nem kaptuk meg ezeket trófeaként. Érdemes minden meccs után vásárolni, hiszen ha a következőt elbukjuk (bár ez nem valószínű), nem vesztünk semmit, csak az amúgy is nulla készpénzünk marad továbbra is nulla. Az utolsó bajnokságon jön a három főellen, mindegyik más pályán: név szerint Ben Hurt, a gladiátor, Lord Haxalot, egy korántsem kedves kentaur, és Tywerchula, aki leginkább egy pókra hajaz. (Hmmm, hol is láttam már őket?) Nos, ők jelentik az egyetlen igazi kihívást a tornán.



▲ Ha nem is szép, de hatékony megoldás

ROBOTOK

General Warfare

A tábornok egy igazi tank, lassú, kemény ütésekkel, messzire ható, korrekt fegyverekkel, és bivalyerős páncéllal.
Támadásai: már alaphelyzetben két lőfegyvert kezel, ezeket az ütésgombok és az R1 egyidejű lenyomásával aktiválhatjuk. Felfejlesztve aknavetőhöz, illetve páncéltörőhöz jutunk. A törzstámadás R1 gombbal lézersugarat eredményez, az L2-es billentyűvel pedig elkapjuk a delikvenst.

Head Case

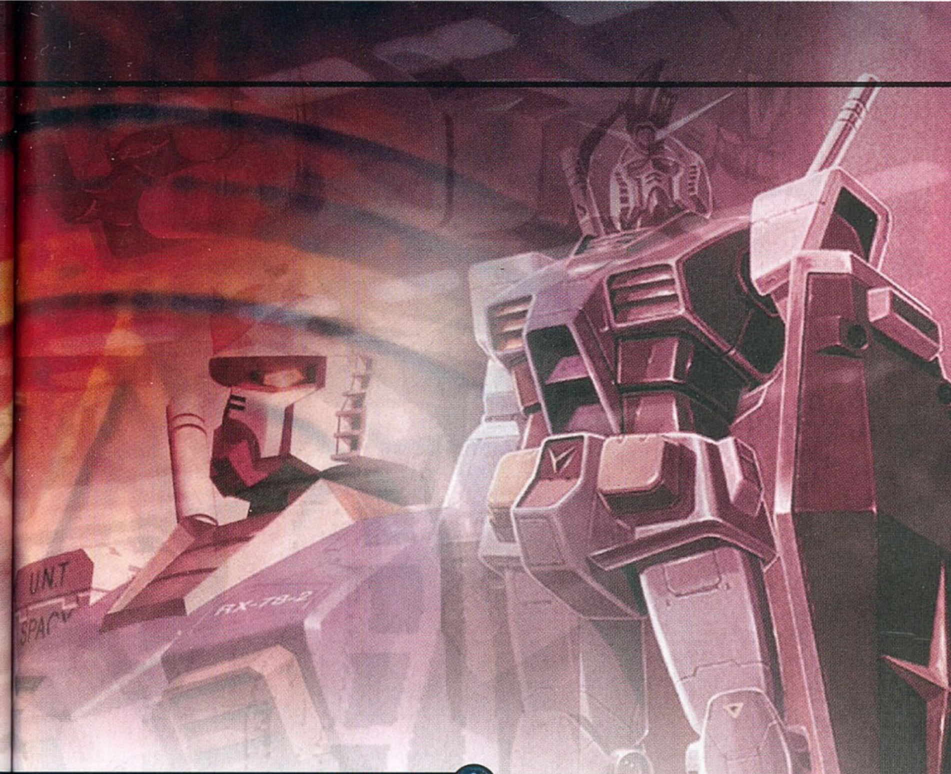
Könnyű észrevenni a predatorhoz való hasonlóságát. Gyors, kemény ütésekkel, távolra ható fegyverekkel, sajnos a támadást nem állja, manőverezzünk sokat.
Támadása: alaphelyzetben az R1 billentyű egyszeri lenyomása ütések helyett gömbvillámokat eredményez. Fejlesztve a villámok is durvulnak.
Elkapás: teleport ütések.

Nuclear Waster

A sugárzó hulladékból szerkesztett robot talán az egyik leghálásabb berendezés a játékban. Nemigen vannak hátrányai gyenge páncélján kívül.
Támadásai: Az R1 gomb és az ütések alkalmazása lángszórót, illetve elektromos lövedéket hív elő. A törzse rakétavetőként működik. Fejlesztve bombavetőt és pisztolyt kapunk.
Elkapás: elektrosokk.

Red Rocker és Blue Bomber

A két bokszoló támadásai megegyeznek. Abban azért különböznek, hogy tökéletes ellentétei egymásnak: Rocker könnyűsúlyú, gyors, kicsiket üt, Bomber lomha, de hamar kiüti ellenfelét.
Támadásaik: az egyenes ütések az R1 gombot benyomva horgokká alakíthatók. Lehet fejelni, és lábbal lángcsóvát indítani. Fejlesztve pajzsot és lőfegyvert szerzünk.
Elkapás: látványos horog és egyenes ütéssorozat.

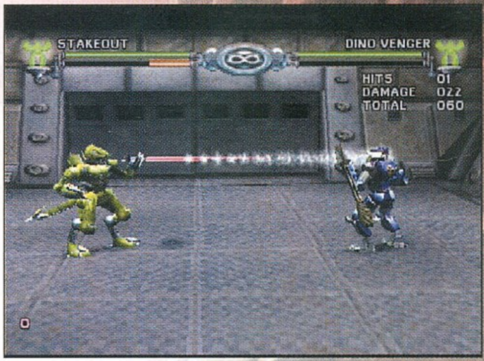




▲ Kezdek fáradni...



▲ Karkörzés, egy-kettő!



▲ Ha rövid a karod, toldd meg egy lövéssel!

ROBOTOK

Slamurai

A szamuráj jellegű robot magáért beszél, gyors, pontos és messzire ér a keze, pontosabban az az irdatlan szeletelő a kezében. Nem bírja jól az ütéseket, sokat kell védekezni és manőverezni.

Támadásai: az egyik ütés használja a szeletelőt, R1 nyomva tartásával rohamozva döf. Hasznos még a fejeléssel előhívott lökéshullám. Fejlesztve kardunk gyorsabb lesz és lőni tud.

Elkapás: kardélrehányás (L2)

Stakeout

Na, ő a rendőr a játékban, ennek megfelelően gyorsan reagál és mindenhez ért egy kicsit. Messzire ható fegyverei mellett szerezhet pajzsot, és be lehet kapcsolni a rettentően idegesítő szirénáját.

Támadásai: alapban elektromos sokkolója és vállról indítható rakétái vannak. Fejlesztve pajzshoz és pisztolyhoz jutunk .

Elkapás: nagyon durva rúgássorozat

Dino Venger

A Jurassic Park ihlette droid gyors, könnyű páncélú, kicsi az energiája, mégis elég nagyokat kalapál. Határozottan az alien stílusa ugrik be róla, különösen, amikor sorozatban darál.

Támadásai: alapban tud rakétázni és tüzet köpni az R1 gomb és az ütéses egyidejű lenyomásával. Fejlesztve a rakétája célkövető lesz.

Elkapás: látványos földbe kalapálás.

Excavator

A földgyalu nevéhez hűen erős, lassú, gyenge a páncélja, viszont hatékonyak az energiakombói és nagyon sok az energiája. Igyekezzünk minél hamarabb bepancsolni az ellennek, így leküzdhetjük a páncélzat hiányosságait.

Támadásai: alapban nagyot kaszál a golyója, R1 nyomásával lőni is tud. Fejlesztve fáklyát kapunk, ami R1 segítségével majd' az egész pályát belövi.

Elkapás: eldobás.

Arénák és összecsapások

Hát igen itt jön be a képbe a játék legnagyobb hiányossága: 3, azaz három darab aréna játszható a Versus módban,a bajnokságból ismerős arany, ezüst és bronz. A Tekken3, illetve a Wu Tang Clan után ez enyhén szólva egy kicsit gyengécske felhozatal. Az arénák méretükben és alakjukban különböznek egymástól: a bronz a legkisebb és négyszögletű, az ezüst a legnagyobb és ovális, az arany viszont kerek és közepes nagyságú. Stratégiailag elsősorban az alak számít, a bronzban nagyon egyszerű beszorítani az ellenfelet a sarokba, ezzel szemben az aranyban nincsenek sarkok.

Ellenfeleink elég keményen játszanak, bár egy vérbeli Tekkenesnek nem jelentenek majd nagy problémát. Az említett játékcsodákhoz képest viszonylag kevés a támadásforma: egy alap jobb kéz, bal kéz, rúgás, elkapás, specialitás, valamint ezek energiával erősített változata, ám mindezek az egyes alkatrészektől függenek, így a specialitást kivéve kombinálhatók. További változást hozott a bunyóba, hogy egy szimpatikus kis droid a küzdőtér felett repkedve (nem, sajnos nem üthető le) a ring padlóján látható korongok közül valamelyiket, bősz szirénázást közben, megvilágítja, és ha beleállunk a fénypászmába, jelentősen gyógyulhatunk az R1+X lenyomásával. Figyelem! E ténnyel a gép is teljesen tisztában van, így lehetőség szerint ne engedjük, hogy megtegye.

A sok pozitívum mellett még az az aprócska hiba is eltörpül, hogy a bajnokság végső fordulójában, a választható robotok között nem szereplő három főellenség láttán eszembe jutott, hogy már játszottam a Mortal Kombattal. A leghihetetlenebb ökörség mégsem ez, hanem, hogy a választható robotok tulajdonképpen már sok éve létező Mattel-figurák, legalábbis a főszereplő Red Rocker, illetve Blue Bomber az. Ezek után nem lepődnék meg, ha az emancipáció jegyében hamarosan forgalomba kerülne az iszapbirkózó Barbie és Cindy...

Lysergize
lysergize@excite.com

ÖSSZEFOGLALÓ

Mindent figyelembe véve, a Rock'em Sock'em Robots Arena a 3D verekedős játékok közül az ötletes kategóriába sorolható. A meccsek közti szerelgetések, az igényes grafika és a pörgős, jól megválasztott zene mellett a mozijelenetek csak még tovább fokozzák a hangulatot. Leszámítva az elődeihez képest tényleg kevés helyszínt és harcosokat, akinek a Tekken3 bejött, ezt is szeretni fogja. A zenéről és a mozikról pedig tényleg csak áradozni lehet.

POZITÍVUM

- Igényes zene és grafika
- Humoros mozik
- Könnyű kezelhetőség

NEGATÍVUM

- Kevés aréna
- Néha túl könnyű ellenfelek
- Hosszú töltögetés

GRAFIKA	87 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	85 %

2 · ntsc pal

BOARDER MANIA

Snowboard

Sok unalmas dolog van a világon. Ilyen lehet egy vizsgára való felkészülés, egy vonatút a transz-szibériai vasúton, vagy a húsvéti rokonlátogatás. Sokak szerint a síelés is ezek közé tartozik, hiszen nem lehet benne nyakat, lábat illetve - ízlés szerint - gerincsigolyát törni. Hogy a Tisztelt Vásárló minden igénye ki legyen elégítve, ezért jóképességű fiatalok megalkották a snowboard-ot. Itt a szerencsés kiválasztott egyetlen, a sílécnél jóval szé-



lesebb deszkán csúszik. A board-ra szerelt lábrögzítésnek köszönhetően (KÖSZÖN BOARD) aztán ezt a deszkát az arra alkalmas lejtőkön emelgethetik, farolhatnak és ugrathatnak vele, trükközhetnek, és még sok mindent, ami szemszájnak-baleseti sebészetnek ingere.

A törött bordák száma alapján két nagyobb stílust különböztetnek meg a snowboard-ozáson belül: az alpine-t, vagyis az egyszerű lesiklást, illetve a freestyle-t, ami az "amiacsövönkifér" megfelelője.

A fentiekből következik a dolog egyik legfontosabb komponense: az adrenalin. Ez nemcsak a sportágra jellemző, hanem az általa gerjesztett életstílusra is. Így aztán az igazi boarder-t már messziről felismerni az utcán sportos és ütésálló ruházatáról. Illetve, hogy folyamatosan yúyós elektronikus zenét hallgat (pl. Prodigy).

Scooter

Az új sporteszköznek csupán a neve és kialakítása ismeretlen, az alapötlet szinte(!) évezredes: a rollerről van szó.

A roller körülbelül másfél éve kezdett újra divatba jönni Európában és az Egyesült Államokban, egy pofonegyszerű újítás miatt: tervezői összecsukhatóvá álmodták meg. Az ötletet a tömegközlekedés egy óriási hiányosságából merítették: az utas ugyan kényelmesen(?) és gyorsan(?) jut el egyik helyről a másik-



ra... Ha már rajta ül a buszon/HÉVen/villamoson/egysínű vasúton. De a megállók közötti utat sokkal lassabban, és gyalogosan kell megtennie. Vagyis kellett megtennie, az újfajta roller megjelenéséig.



Az új járgányt - az általa sugallt életérzésen kívül - az emelte sporteszközzé, hogy elsősorban túlsúlyos irodai alkalmazottaknak szánták, ezért szinte törhetetlennek kell lennie. Innen vezetett egyenes út a (hó)deszkások világába, akik egyaránt próbálgatják rajta a régi, bevált gördeszkás trükköket, illetve azokat, amiket csak ezen a kis szerkezeten lehet végrehajtani.

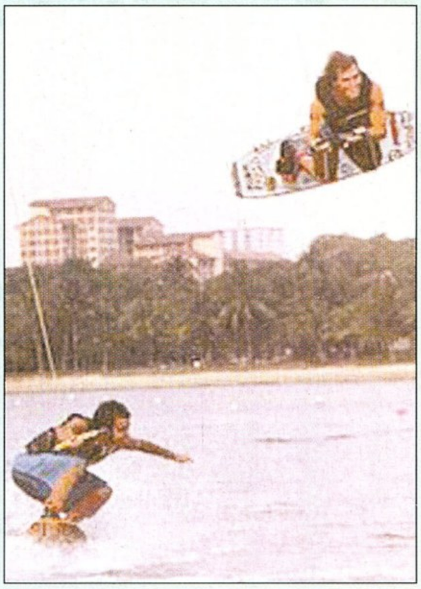
Wakeboard

A snowboard legnagyobb hiányossága az, hogy HÓ kell hozzá. A globális felmelegedésnek hála, lassan már csak a nagymama meséiből ismerjük a havat. Snowboard-osból viszont egyre több van, akik nehezen nyugszanak bele az éghajlat számukra kevezőtlen alakulásába. Ezért próbálnak meg a hódeszkához



hasonló élményt elérni akár egy rozsdás lábasfedőn is, csakhogy kielégíthessék adrenalinigényüket.

A wakeboard sportág is a fenti törekvés jegyében alakult ki. Ahogy a sílécc helyett jött a snowboard, úgy vette át a vizisí esetében a lécek helyét egyetlen (ideális esetben 140x40 centiméteresek) deszka. Mivel ez nemcsak alakjában hasonlít a snowboard-ra, hanem ahhoz hasonló lábtartó is van rajta, ezért a megszokott trükköket, fordulásokat és ugrásokat is megcsinálhatjuk vele.





Rollerrel a város körül

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

Playstation

Típus	Extrém Sport
Kiadó	Crave Entertainment
	www.cravegames.com
Fejlesztő	Shaba Studios
Megjelenés	2000. december (NTSC)
	2001 február (PAL)

A Shaba Studios neve nem ismeretlen az extrém sportjátékokat kedvelők között, hiszen már próbálkoztak a játékpiac Tony Hawk által uralt területén sikert elérni. Az előző játékuk a Grind Session volt, ami ugyan nem volt rossz darab, de mégsem ért el kimagasló sikert. A Razor Freestyle Scooter szinte tökéletesen követi az elődje által kijelölt utat.

Először is, ez a Scooter nem az a Scooter, tehát senki ne számítson semmiféle rave muzsikára. Másodszor, ha a Scooter kifejezésnél ütjük fel az angol-magyar szótárt, máris megkapjuk a valódi értelmét a szónak. És csodák-csodájára, valóban rollerrel kell közlekednünk az egész játék során. A hatalmas megrázkódtatás után, ami az ily debil ötletek után szokta érni a nagyérdeműt, inkább lássuk a leírás komolyabb részét.

A program kisebb-nagyobb változtatások mellett a Grind Session motorját használja, ami valljuk meg őszintén sajnos nem éri el a Neversoft-féle grafikai motor részletességét, valamint a felhasznált textúrák sem annyira részletgazdagok, mint a vetélytársban. A karakterek animációiban nem sok kivetnivalót találhatunk, a trükköket remekül hajtják végre, a mozgásuk folyamatos és jól nyomon követhető. Itt el is érkeztünk a legnagyobb különbséghez a két Shaba program között, ugyanis míg a Grind Sessionben gördeszkát irányítottunk, addig a Razor Freestyle Scooterben egy roller nyergébe pattanhatunk, ami a mozgásvilágát tekintve sokkal közelebb áll a biciklikhez (tisztára mint egy mini BMX), mint négykerekű társaihoz. Így igaz, hogy találkozni fogunk régi trükkökkel is, de merőben újak is csak arra várnak, hogy szinte végtelen kombinációkat alkossunk belőlük.

A legtöbb hasonló kategóriájú programhoz hasonlóan itt is a keményebb muzsikát részesítették előnyben a készítők, és ami a legnagyobb meglepetés volt (legalábbis itt a szerkesztőségben), hogy számomra is teljesen ismeretlen bandák játszották a roller alá valót, mint pl. a Sloppy Meat Eaters. A hangok a zenékkel kiegészítve egy használható keretet biztosítottak a program számára.

A játék legnagyobb erénye, hogy egy leginkább aranyosnak mondható hangulatot áraszt magából, ami feledtetni tudja a grafika hiányosságait. Azonban minden jó előbb-utóbb véget ér, és ez a mi esetünkben sajnos az előbb kategóriába esik, hiszen a választható és a megnyerhető karakterek, valamint a pályák száma nem túl sok. Amikor már kezdene belemelegedni az ember, már csak azt veszi észre, hogy be is fejezte, nincs már több teljesítendő feladat.

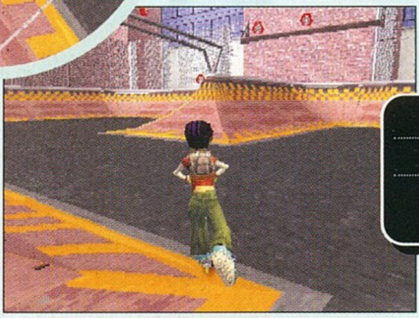
Feladatok, hát igen. Itt sem találhatunk semmi különöset, amit eddig valahol ne kellett volna már végrehajtanunk. Gyűjtsünk össze adott pontszámot, grindoljunk ennyit, gyűjtögessük össze a pályán elszórva található tárgyakat, csináljunk egy ilyen és ilyen trükköt. Az egészben talán csak annyi újítást találhatunk, hogy a tárgygyűjtögetésnél nem csak pár darabra kell koncentrálnunk, hanem egész pontosan harmincra, amelyek a pályán elszórva találhatóak meg kisebb csoportokban. Egyszóval semmi különleges nincs a programban, hozza a minimálisan elvárható szintet, annál többet azonban csak néhány remek pillanatában.



LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ Na, ha ebből fejre esek



▲ Egy kis áttekintés a pályáról

BARÁTOK KÖZT

		PlayTime! teszt
Tony Hawk's PRO Skater	00/01	92%
Dave Mirra Freestyle BMX	00/01	82%
Razor Freestyle Scooter		



▲ A varjak elkergetése után szabad a pálya



▲ Mit nekem üvegszilánk!

ÖSSZEFOGLALÓ

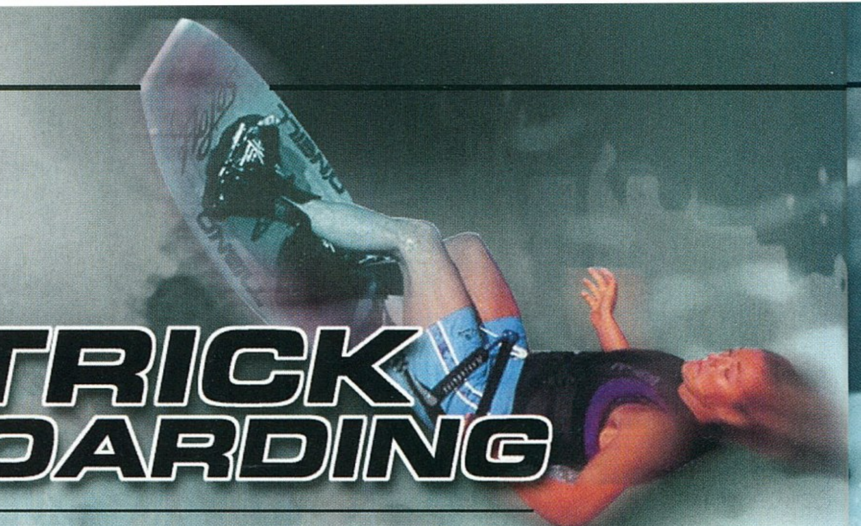
A játék a legtöbb vonásában erősen emlékeztetni fog minket a Grind Sessionre, vagy akár a Dave Mirra Freestyle BMX-re. Mindezek ellenére, vagy talán pont emiatt jó szórakozást nyújt az extrém sportot kedvelőknek. Ha már unjuk a régi programjainkat, és egy hasonszőrű újra vágyunk, akkor a Razor Freestyle Scooter a mi programunk.

POZITÍVUM
- Iszonyatosan blőd credits film
- Változatos pályák

NEGATÍVUM
- Grafikailag nem elég meggyőző
- Nem elég hosszú

GRAFIKA	75 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	76%

ntsc 2



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Razor Freestyle Scooter	01/03	79%
Burstrick Wake Boarding		
Cool Boarders 2001	01/03	71%

BURSTRICK WAKEBOARDING

Hullámok hercege

Playstation

Típus	Extrém Sport
Kiadó	Natsume
	www.natsume.com
Fejlesztő	Natsume
Megjelenés	2001. február (NTSC)

Be kell vallanom, amikor rám bízták a program tesztelését, igencsak bajban voltam, amikor rákérdeztek, hogy milyen programot rejt a cím: csak a sűrű vállvonogatások, és az „ez biztosan valamilyen extrém dolog" jutottak eszembe. De amint elindítottam a programot egyből megvilágosodtam, hogy mi is az a Wake Boarding. Nos, aki nem ismerné, annak csak annyit, hogy olyan, mint a vízisí, csak egy snowboardszerű deszka van a versenyzők talpára kötve. A cél itt is ugyanaz, minél látványosabb és szemet gyönyörködtetőbb trükköket végrehajtani.

A játékban alapvetően kétfajta versenyzési mód található, az egyik a pályaverseny, a másik pedig a különféle trükkök bemutatása. Ez idáig remekül hangzik, azonban a megvalósítás után már nem ennyire rózsás a helyzet. A probléma nem a kivitelezéssel, a trükkök végrehajtásával, ne adj' isten a mennyiségükkel van, hanem a linearitással. Az egész verseny nem áll másból, mint az előre megadott gombkombinációk beviteléből, így még a kreativitás legkisebb szikráját is sikerült eltávolítaniuk a játékból a készítőknek.

Miután eléggé kidühöngtük magunkat, vizsgáljuk meg a másik módot, a pályaversenyt. Ebben a versenyben már szerencsére több lehetőségünk van, ám itt se számítsunk a végtelen prériket megszégyenítő szabadságra. A feladatunk kimerül a különféle színű (a piros éri a legtöbbet, míg a sárga a legkevesebbet) karikák gyűjtögetésében és az ugratók (ugyanaz a helyzet, mint a karikáknál: piros, türkiz, sárga) helyes használatában. Természetesen ez sem tartalmaz túlzott kihívásokat, így még ellenfelünké válik az idő, és a minimálisan teljesítendő pontszám is. Mellesleg összesen csak három folytatási lehetőségünk van, ha ezeket elhasználtuk, akkor kezdhetjük elölről az egészet.



Grafikailag a program nem közelíti meg a legújabb fejlesztések színvonalát, a karakterek elnagyoltak, viszont a pályák legalább változatosak. Velencétől kezdve egy fedett csarnokon át egy metropolisz kikötőjéig mindenhol megfordulhatunk, ahol csak sós víz található. A tenger különféle színárnyalatokban pompázik, ami tovább emeli a hangulatot. Mint láthatjuk, eléggé a végletek között mozog, hiszen vannak kifejezetten kellemes részei, ugyanakkor, szinte minden átmenet nélkül, azonnal kihajítanánk az ablakon.

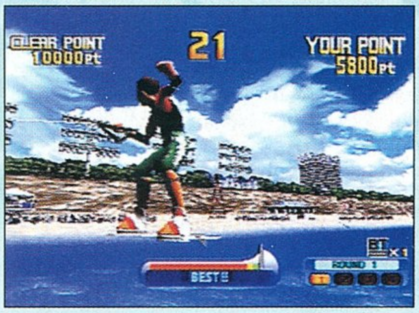
A hanghatások terén sem találhatunk extrákat, egyszerűen csak ott vannak, de legalább nem mozog olyan szélsőségek között, mint a grafika. Zeneileg sem lendül az átlagos színvonal fölé, de legalább nem zavaró.

A Burstrick Wake Boarding nem tűnik ki semmiben a vetélytársai közül, ennek ellenére mégis élvezetes szórakozást nyújthat, ha megszokjuk és sikeresen vesszük a nehézségéből adódó akadályait. Mivel ez az első ebben a kategóriában, így nem lehetünk igazán letörve, hiszen, reményeink szerint, ennél jobbat kapunk a következő alkalommal. Nyugodtan tegyük próbára, ha nem félünk attól, hogy hullámsírban végzi.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



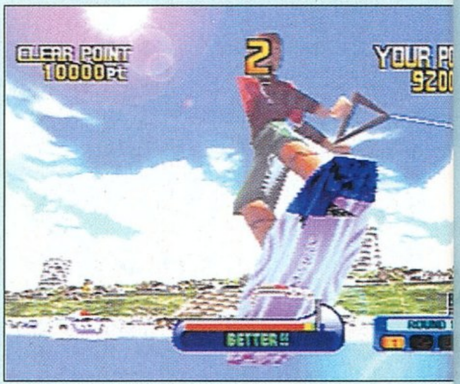
▲ Ez már nem is vizisí, hanem légdeszka



▲ Nyertem!!



▲ A víz egy kissé algás, de ez ne zavarjon minket



▲ A rendőrségi nyilvántartásban azért még nem szerepelhet ez a kép

ÖSSZEFOGLALÓ

Az elején nem igazán nyerte el a tetszésemet, de az idők folyamán egyre inkább belejöttem, és már kevésbé zavart a kötöttsége és a folytatási lehetőségek csekély száma. Ha úgy érezzük, hogy túl tudunk lépni ezeken a problémákon, akkor vágjunk bele, egész kellemes perceket szerezhetünk vele magunknak. Ha pedig nem, és mindezek mellett még víziszonyban is szenvedünk, akkor jobb lesz, ha messze elkerüljük, mielőtt elfajulna a kapcsolat köztünk és a program között.

POZITÍVUM

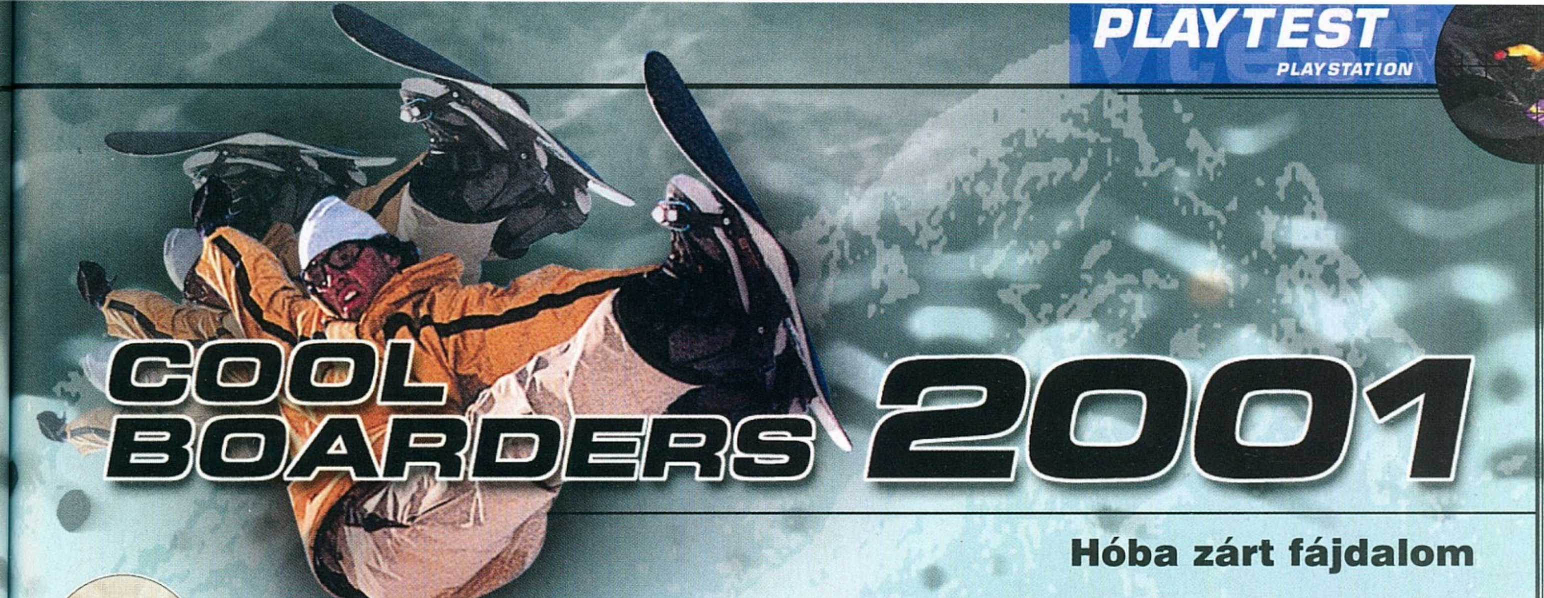
- Változatos pályák
- Egy nagy adag kihívás

NEGATÍVUM

- Túlságosan kötött rendszerben működik
- Sokaknak túl nehéz lesz

GRAFIKA	70 %
HANG	73 %
ÉRTÉK	**72%**

2 ntsc



COOL BOARDERS 2001

Hóba zárt fájdalom

Playstation

Típus	Extrém Sport
Kiadó	Sony Computer Entertainment
	www.989sport.com
Fejlesztő	989 Sport
Megjelenés	2000. október 24. (NTSC)

A legtöbbünk még csak alig tudhatja maga mögött a szünet okozta megpróbáltatásokat, esetleg még most fog belevágni a szomszédos országok hegyei által kínált lehetőségekbe. Igen, a február vitathatatlanul a téli sportok rajongóinak legkedveltebb hónapja.

Az idén is, mint már oly sok esztendeje, mindezt virtuálisan is megtehetjük, hiszen megérkezett a Cool Boarders sorozat hatodik epizódja, amelyik a hangzatos 2001 nevet kapta. Természetesen most is a snowboard áll az események középpontjában, ezen nem is csodálkozhatunk, hiszen töretlen lendülettel nő a sportág követőinek száma. A programban ezúttal is temérdek versenyzési mód kapott helyet: Halfpipe, Downhill, Trickstyle, hogy csak az ismertebbeket említsük. Ráadásul ezek mindegyikében otthonosan kell majd mozognunk, hogy a lehető legtöbbet kihozhassuk az általunk létrehozott versenyzőből, hiszen nemcsak "előre gyártott" profikkal, hanem a karrier módban egy általunk létrehozott egyénnel is megszerezhetjük a lejtők királya címet. Ezt azonban nem lesz olyan könnyű elérni. A legtöbbször ebben nem a gépi ellenfelek hátráltatnak, hanem a program fizikájából és a túlzott ügyességi jellegéből fakadó extremitásból adódó fennakadások, amelyek néha lehetetlenné teszik a deszka megfelelő irányítását. Ennek egyenes következménye, hogy a trükkrendszer kidolgozása sem a legtökéletesebb, nem tapasztalhatjuk meg a többi programban szokásosnak mondható egyszerű és könnyen kezelhető trükk-kombinációk kivitelezésének lehetőségét, és ezáltal az egész program elveszítette a lendületét.

Ezt csak tetézi a grafikai megvalósítás. A pályák és a hátterek még legalább a jó kategóriába sorolhatóak, az emberek kinézete is elmegy, csak egy kicsit szögletesek. Viszont a mozgásuk csapnivalóra sikeredett, legalább annyira szögletes, mint maguk a karakterek. A pályák ugyan különböznek egymástól, de több ismétlődő elemet is találhatunk rajtuk. Ráadásul az objektumkezelés sem kimagasló, többször is át-, illetve belelógunk a tereptárgyakba, falakba, és ha beakadtunk valami mögé, onnan csak kínkeservesen tudunk kikecmeregni, még szerencse, hogy ez a gépi ellenfelekre is vonatkozik. Nincs is örömtelibb pillanat annál, amikor egyik jól irányzott ütésünk után az ellenfél egy ilyen csapdába szorul. Bár a mai napig nem tudom, hogy miért kellett a bunyót is bevonni a játékba, hiszen ha ilyen stílusban verekedni akarok, akkor ott van a Road Rush, amihez még illett is ez a plusz.

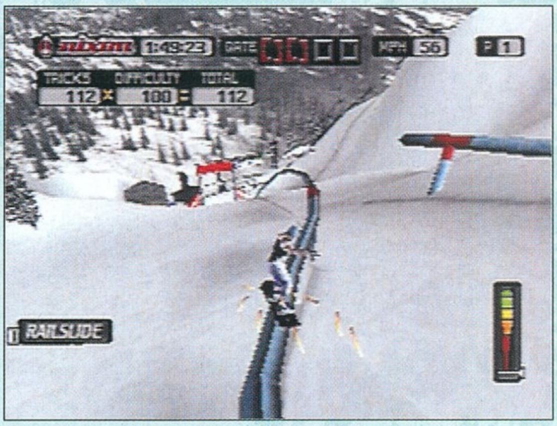
A hangokkal legalább kevesebb problémánk lesz, a tökéletestől ugyan messze vannak, de itt remekül megállják a helyüket, nincsenek oda nem illő hangok, csak pár zenemű lesz egy kicsit idegesítőbb a sokadik ismétlésre.

Azért nem olyan rossz a program, mint ahogy a leírásból sejlik, hiszen egész jól el lehet vele szórakozni. Azonban, ha van más hasonló játék a közelünkben, és nem ragaszkodunk a snowboardhoz, akkor sokkal kellemesebb perceket is szerezhetünk magunknak.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ Hasra ne ess!



▲ Most már tudjuk, miért ilyen drága az olaj. Minden csövet elhasználtak a snowboardosok



▲ Csak úgy repülünk a kapuk között





▲ Félcső az élet

ÖSSZEFOGLALÓ

A snowboard szerelmesei, ha lehet, inkább maradjanak a valódi pályák és a valódi hó mellett, ott sokkal jobban szórakozhatnak, mint a tévé előtt ülve. Nem sok hiányzott ahhoz, hogy egy mérföldekkel jobb programot kaphassunk kezeink közé, így azonban csak a középmezőnyben jutott számára hely.

POZITÍVUM

- Sokféle játékmód
- Nem a szokványos nyári sportokra épít

NEGATÍVUM

- Az irányításban vannak kivetnivalók
- Néhány részen túlságosan kötött lehetőségek

GRAFIKA	78 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	71 %



Újabb bőrt a lasztiról

ISS PRO

Playstation

Típus	Sport
Kiadó	Konami
Fejlesztő	Konami
Megjelenés	2001 január (NTSC/PAL)



▲ Ma Magyarhon, holnap az egész világ?

IRÁNYÍTÁS

A gombkiosztás e játékban is támadó illetve védekező üzemmódban működhet, attól függően, hogy birtokoljuk-e a gömb alakú, kulcsfontosságú tárgyat.

Támadás:
Hosszú passz: O alkalmazásával ívelhetjük előre a lasztit
Rövid passz: X lenyomása
Lövés: távolságát a négyzet gomb megfelelő ideig nyomva tartásával szabályozhatjuk
Fejelés, közvetett passz: háromszög

Védekezés:
Becsúszás: O és kívánt irány egyszeri lenyomása
Blokkolás 1: X és iránybillentyű
Blokkolás 2: négyzet és iránybillentyű
Kapus: háromszög

A játékosok között az L1 használatával váltogathatunk, az R1 pedig a sebes vágta kivitelezésében jelent komoly segítséget.

Vannak dolgok, amiket egyszerűen nem lehet megunni. A mindannyiunk számára nyilvánvaló evés-alvás-Playstation szentháromság mellett sokáig megingathatatlannak látszó pozícióban uralta a terepet a foci, ám – legalábbis az elmúlt évek tapasztalatai alapján – bekövetkezett a nagy trónfosztás (ezek a királyok már csak ilyenek). A megunhatatlan cselekedetek listavezető helyét ugyanis a focijátékok fejlesztése és kiadása vette át.

Ez alapján a Konami csapata is alkalmazkodóképesnek nevezhető, hiszen 2001. januárjában újabb jövevénnyel gazdagították a focijátékok népes családját: megszületett az ISS Pro Evolution 2, az ISS Pro-széria legfrissebb változata. A bökkenő csak az, hogy ezidőtájt az EA Sportsnál és persze a Sonynál sem gondolkodtak másképpen a népek, így a programnak a FIFA 2001, valamint a This is football 2 méltó vetélytársaként kell megállnia a helyét. Mivel e két rivális fejlesztői is megdolgoztak a pénzükért, a mérce elég magasnak mondható. Lássuk, hogy felülmúlásához Konamiék mit is tettek le az asztalra!

Általánosságban véve elmondható, hogy a sikeres játék sarokköve a hangulat, jóformán ezen áll vagy bukik minden. Hangulatos fociprogramot létrehozni nem könnyű feladat, nem elég csak jó zenét és grafikát összedobni, noha ezek nélkül szinte lehetetlen megvalósítani. Nehéz lenne megmondani, pontosan mitől válik igazán hangulatossá a játék, de az biztos, hogy az életszerűség, a változatosság és a játszhatóság döntő szereppel bír.



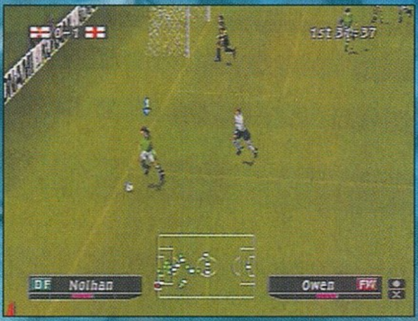
Az ISSPro Evolution 2 életszerűségéről már a bevezető moziból meggyőződhetünk, a hatást talán már csak hologramvetítővel lehetne tovább fokozni. A meccsek grafikája és animációi miatt sem kell a készítőknek szégyenkezniük, gyakorlatilag, amit csak lehetett kihoztak a PSX képességeiből. A játékosok mozdulatai, felbukásai, örvendezése, esetleg bosszankodása megtévesztően emberi, egyszerűen tökéletesek. Külön poén a beállítható időjárás, valamint az esetleges csapadékkal járó bukdácsolás.

A valószerűség növelését hivatott elöidézni a játékosok, illetve a csapatok egyéni erősségeit jelző képességek megkülönböztetése is. Egy focista 16 féle paraméterrel rendelkezik, támadási, védekezési képességekkel, állóképességgel stb, amelyeket -új karakter generálásával az Edit menüben- ráadásul mi is létrehozhatunk, kreativitásunkat kibontakoztatva. Az így készített játékost azután belátásunk szerint pakolhatjuk be valamelyik brigádba a lehetséges 62 közül, vagy hagyhatjuk nemzeti státusz nélkül, kozmopolitaként tengődni. Ez utóbbi az előnyösebb, így bármelyik csapatban helyet kaphat, míg nemzeti státusszal csak a hazai frontot erősítheti.

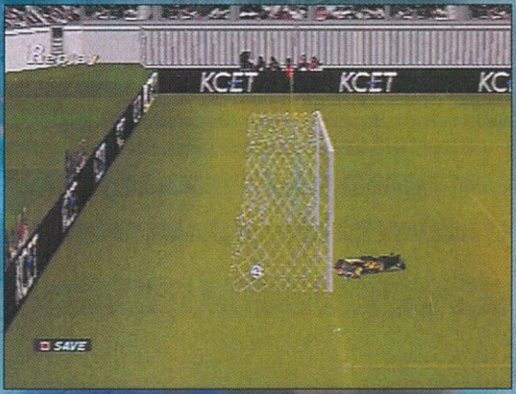
Egészen új ötletként jelenik meg a programban a lesérülés lehetősége. Ez akár több meccsre is kikapcsolhatja emberünket, jó adag fejtörést okozva pótlása megoldásához. Az igazán nagy ötlet természetesen az ebben a lesérülősdiben, hogy ez oda-vissza működik. No comment.



▲ A szép tavaszi idő kicsalja az udvarra a nebulókat



▲ Hova, hova, pajtás?



▲ Tudtam, hogy ez ma nem az én napom!

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
FIFA 2001	2001/1	81%
ISS Pro Evolution 2		
This is Football 2	2001/3	85%

A változatosságra sem lehet panaszunk, 44 válogatott, 16 klubcsapat és két all stars team játszható. Nyilvánvalóan véges ez is, ám az előrelátó programozók gondoltak a kiégés fázisára: az Edit menüben szerkeszthetjük meg álmaink csapatát, ha már nagyon uncsi az előre gyártott késztermék. Megmérkőzhetünk barátságos meccseken, de indulhatunk világ- vagy valamelyik kontinenskupán, de akár szervezhetünk mi magunk is egyet (Konami Cup). A válogatottakon kívül játszhatunk 16 különböző nemzetiségű klubcsapattal (Master League), vagy elindíthatjuk saját magunk alkotta csapatunkat. Tovább variálja a helyzetet a rendelkezésünkre álló 15 stadion, különösen, ha élünk az időjárás beállításával is. Magyarán szólva, nem két perc, mialatt az összes lehetőséget végigjátszuk.

Ha már a végigjátszásnál tartunk, essék némi szó a játszhatóság kérdéséről is! A program jól ötvözi a foci két alapvető építőelemét, az ügyességi és a stratégiai kívánalmat. Az irányítás nincs túlságosan megbonyolítva, a Practice menüben pedig hamar begyakorolhatjuk a megismert alapokat, azonban – ahogy ezt majd a meccseken tapasztalni fogjuk – gyakran ez egyáltalán nem elég, a CPU néha pofátlanul gyorsabban tud nálunk reagálni. Kellő tréninggel, különösen harcedzett játékosok számára, mégsem lesz nagy gond elsajátítani a megfelelő támadási és védekezési műveleteket.

Bármennyire is dominálóak az ügyességi elemek, a foci igazi szépsége az ellenfél védelmét felőrlő, gondosan kiagyalt stratégia. Szerencsére ezt a készítők is érezték, és sikeresen meg is valósították. Gyakorlatilag nemigen nyerhetünk úgy mérkőzést, ha nem taktikázzuk ki győzelmünket – akárcsak a való világban. A gondolkodásra már ellenfelünk kiválasztásakor szükségünk lesz, az egyes csapatok erősségeit, gyengéit négy paraméterrel (támadás/védekezés/állóképesség/sebesség) jelzi a program. A következő szintet az egyes játékosok csapatba helyezése, vagy kivétele jelenti. Itt jön be a képbe az esetleges sérülések okozta kalamajka. További lépcsőfok a játékosok megfelelő beosztása, ezt követik a különböző lehetséges alakzatok kialakításai. Ezek után még tíz játékstratégia közül választhatjuk ki az ellenfél majdani megregulázására alkalmasnak talált négyet, amelyeket a négy akciógombhoz rendelhetjük hozzá. Meccs közben megfelelő pillanatokban előhíva sok bosszúságot okozó helyzettől óvhatnak meg, vagy éppen okozhatnak ilyesmiket drága ellenfelünknek. Az ISS Pro Evolution 2 billentyűkiosztása a legtapintatosabb megfogalmazás szerint is kimondottan szerény, ha valaki nem osztaná a véleményt, tessék nyugodtan belekukkantani a This is football 2-be... Nem baj, fő a pozitív gondolkodás: így legalább könnyedén megjegyezhetőek a cselvetések, és nem kell marokszámra szedni a nagymama méregdrága agyfényező tablettáit.

Felfejlesztett gombnyomogatási készségünket és kiművelt stratégiai érzékünket összehangoltan használva, sikerrel megállhatjuk helyünket akár a normal fokozaton is. Amennyiben önbizalmunk már kezd szépen terebélyesedni, nyugodtan vágjunk neki a Super League-nek, a hard szinten garantáltan visszaveszünk majd az arcunkból. Valahol mégiscsak ez a szép a sportban ugyebár,hogy mindig újabb és újabb próbára inspirál...(pl. képernyő eltalálása valami nehezebb tárggyal, power off billentyű hirtelen leütése stb.) Szóval, ad feladatot a program bőven, egyedüli hibájának csak a viszonylag – a This is football 2-höz képest – szerényebb cseleit, támadásait rovom fel. Viszont ez könnyen megbocsájtható, ha beleéljük magunkat a játék hangulatába, amit lehetetlen elkerülni! Aki szeret virtuálisan focizni, az könnyedén rá fog hangolódni az ISSPro Evolution 2 .

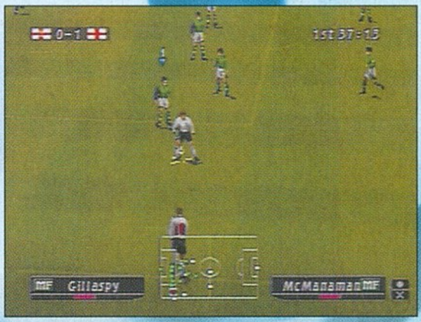
Lysergize
lysergize@excite.com



▲ Nemzetközi vöröskeresztesek házi rangadója



▲ Ne röhögj, veled is megtörténhet...



▲ Most mit csináljak ezekkel?

ÖSSZEFOGLALÓ

Az ISSPro Evolution 2 remek hangulatú, jól megtervezett sportjátékok mintaképe. Semmiképpen nem fog csalódást okozni azoknak a játékosoknak, akik kedvelik az igényes grafikájú, egyszerűen irányítható focit, és főleg: szerették a széria korábbi részeit.

POZITÍVUM

- realisztikus hangulat
- igényes grafika
- változatos stratégiai ötletek

NEGATÍVUM

- túl kevés csel
- többféle bajnokság is lehetne

GRAFIKA	87 %
HANG	88 %
ÉRTÉK	85 %

4 pal

Playstation

Típus	Sport
Kiadó	Sony
	www.scee.com
Fejlesztő	SCEE
Megjelenés	2000. november (NTSC)
	2001. február (PAL)

THIS IS FOOTBALL 2

Ez aztán a foci!

Elég nagy fába vágja a fejszéjét, aki a nagy sikerű FIFA-sorozat után eladható, sőt nyereséges fociprogram fejlesztésébe kezd. A Sony csapata úgy tűnik, szereti a kihívásokat, hiszen míg 1999. karácsonyán a FIFA 2000. riválisaként dobták piacra a This is football nevű fociprogramjukat, a második résszel már a FIFA 2001. vetélytársaként szálltak ringbe.

A feszített versenyhelyzet általában valamelyik fél elsöprő győzelmét, valamint a rivális csúfos bukását eredményezi, de megeshet, hogy egyikük sem ér el akkora fölényt, hogy lemossa a másikat a porondról. Így történt ez esetben is, hiszen mindkét játéknak kialakult a maga stabil, hitében megingathatatlan rajongótábora, és ezen a status quón, mivel az említett játékok tartalmilag már nem igazán különböznek, csak egy nagyon hatásos és agresszív reklámhadjárat eszközölhet lényegi változást. Kíváncsian várom a lehetséges hadműveleteket...



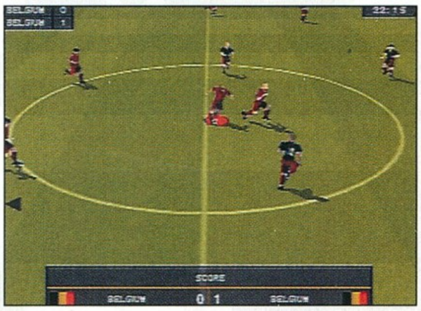
A viccet félretéve tényleg nehéz új program fejlesztésébe fogni, ha a porondon csak úgy nyüzsögnek a rivális alkotások, valamivel muszáj kitűnni közülük. És egyáltalán nem mellékes, hogy a nagy mű vissza tudja adni a focimeccsek hangulatát, mert enélkül eléggé csak a "futottak még" kategóriába fér bele.

Nos, a Sony-nál is pontosan tisztában voltak az igények fejlődésével, és új játékukat, a This is football 2-t már a modern kihívásoknak megfelelve készítették: változatos és komoly próbák elé állítják a játékra vállalkozót. Ezt a programot kétségkívül az élethűség és nem a könnyű játszhatóság jegyében tervezték...

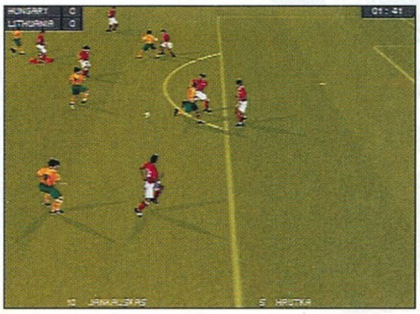
A játék ugyanis meghökkentően összetett és nagyon is valóságszagú. Mindjárt a főmenüben zavarba jöhetünk a felkínált megmérettetések láttán, összesen 28 díj vihető el, ami azért nem egy laza, "mire lemegy a Nap, vége" típusú munkát sejtet. A szokásos Exhibition menüpont alatt kipróbálhatjuk az összes válogatott csapat képességeit, multitap segítségével akár nyolcan is tesztelhetünk. A League opció a hazai ligák és a világkupa lejátszására ad lehetőséget, valamint a játék két poénos részét, a régi idők fociját és az iskolai csapatok bajnokságát tkinthetjük meg. Először - a már jól ismert módon - hazai ligát kell végigverni, csak utána léphetünk feljebb a világkupára, és a két poénos rész is csak ezután játszható le.

Ezenkívül adottak még az egyes nemzeti bajnokságok, illetve a kontinens kupák (az Antarktisz Kupa viszont határozottan nem szerepel) és négy darab speciális kupa is, amelyek közül az egyik a mi kreativitásunk kibontakoztatását teszi lehetővé: saját józan paraszti eszünk és szabad időnk segítségével Kupát hívhatunk elő a nemlétből (Custom Cup).

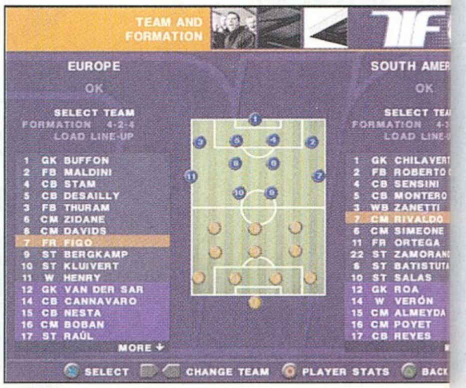
Bár már a lehetséges összecsapások nagy száma is igen sokat mondó, de a játék igazi összetettségét, pontosabban szólva, valószerűségét a játékosok és a játékmenet kidolgozottsága okozza. Egy játékost 20 féle szempont alapján értékel, pl. támadási és védekezési készség, célzókészség, állóképesség, erő stb. Nem kell sokat magyarázni, hogy mekkora különbségek vannak focista és focista között, és 335 csapat van... A variációk száma óriási, megközelíti a valóságban létezőkét, és akkor még nem beszéltünk az egyes játékstratégiák kidolgozásáról. A foci ugyanis a híresztelésekkel ellentétben nem ügyességi, hanem stratégiai játék. Szerencsére ezzel a ténnyel egy modern programnak már számolnia kell, különben eltűnik a süllyesztőben. Legalábbis a This is football 2 készítői számoltak vele, és elég nagy teret adtak a taktikázásra. Első lépésként mi állítjuk össze a csapatot a már tényleg egyéniség szintjen kialakított játékosokból. Megszabhatjuk, hogy ki milyen funkcióban játszon, és mi döntjük el a támadó és a védő formáció felállását is. Tíz különbö-



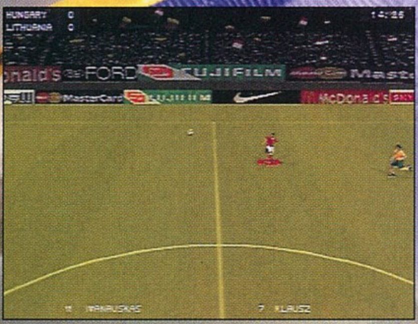
▲ Amikor a flamandok a vallonok ellen fordultak...



▲ Magyar stílus: a labdával nem foglalkozunk!



▲ Ez ám a gigászok csatája!



▲ De megfogyatkoztunk...



▲ Mi a túró lebeg ott a fejük felett?!

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
FIFA 2001	2001/01	81%
ISS Pro Evolution 2	2001/03	85%
This is Football 2		

ző taktikát alkottak a készítők, ebből kell az ellenfél és a saját csapatunk szempontjából megfelelőnek tűnő négyet kiválasztanunk. Ezeket a jobb joystick vagy a select billentyű lenyomásával változtathatjuk, alkalmazásuk nélkül nemcsak hogy nem szép, de már-már lehetetlen a győzelem (lásd: a magyar foci idevágó problémái).

Úgy tűnik, hogy a valószerűség iránti szükséglet kielégítése annyira elkapta a fejlesztő csapatot, hogy - szerintem – az irányítással egy kicsit már túl is lőttek a célon. A töltés során látható gamepad csak az alapműveleteket magyarázza, ennél sokkal több kombinációt építettek be a készítő bácsik. Részletes leírására sajnos nincs lehetőségünk – oldalakon keresztül lehetne tárgyalni - ezért mindenképpen javallott, hogy a Practice modeban tisztességgel begyakoroljuk az összes cselt, amíg már kívülről nem fújjuk az egészet. Így is elég nehézkesnek fog érződni, míg a CPU erőlködés nélkül, elegánsan bemutatja nekünk a bajnokságon, hogyan is képzelték el ezt a tervezők. (Viszont neki van kikapcsológombja, amit mi be tudunk nyomni...) Azért kellően sok gyakorlással semmi sem lehetetlen, de nem lesz egyszerű feladat.

Amennyire igényesen készültek a bajnokságok és a a stratégiai kihívások, annyira talonban hagyták a látványt Sony-ék. Az igényesnek mondható bevezető videójelenet után ehhez hasonló grafikát vártam - hiába. Tulajdonképpen nem kimondottan rossz, csak éppen teljesen átlagosnak mondható (a FIFA 2001.-é és az ISS Pro szériáé például sokkal jobb), kissé szögletes játékosokkal. Az egyes betétanimációk viszont legalább humorosak, bár innen is hiányoltam a bíróval való veszekedést lapos eseménykor. Ezzel szemben a zene egészen jó, a közönség fennhangon skandálja kedvenc játékosai nevét (a miénket sajnos nem), és néha tényleg zavaróan belefütyülnek a meccsbe. Itt nem adtak annyira az életszerűségre, és nem tör ki tömegverekedés, illetve nem hangzanak el azok a bizonyos négyjegyű szavak sem...



Mindent összevetve nem járunk rosszul, ha belekóstolunk a programba, ha nem is az évszázad játéka, de felejthetetlen perceket szerezhet. Ha képesek vagyunk megszokni a finoman fogalmazva bonyolult irányítását, még akár sikerélményeket is okozhat. A láthatóan sok háttérinfomációt feldolgozott alkotás (A játékosok tulajdonságai a valóságnak megfelelnek!) annyi utánajárást igényelt, hogy egészen megdöbbentett kis hazánkról alkotott képük. Ugyanis nemzeti válogatottunkat piros-fehér-piros mezben játszatják, ami egyértelműen a monarchia hangulatát idézi.

Lysergize



▲ A lelátókon sugárzó mosoly ül az emberek arcán. (Higgyetek nekem, én látom!)



▲ A könyörtelen hajsza. Szerintem a labda győz, ez ugyanis az én csatárom

ÖSSZEFOGLALÓ

A This is football 2 változatos, jól megkomponált fociprogram. Szórakoztató animációi, hangulatos meccsei, rengeteg csapata és változatos bajnokságai és főleg remekül kidolgozott taktikai kihívásai jól ellensúlyozzák kissé bonyolult irányítását. Focirajongóknak kötelező tanulmány!

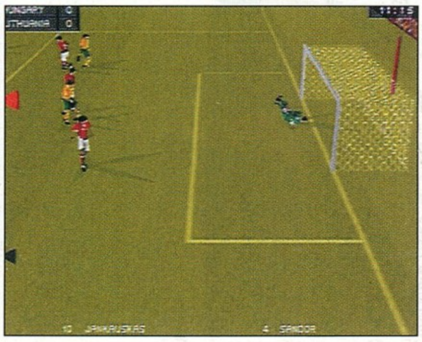
POZITÍVUM

- Humoros animációk
- Változatos meccsek
- Sokféle csapat

NEGATÍVUM

- Kissé komplikált irányítás
- Nem túl látványos grafika

GRAFIKA	80 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	84%



▲ Hát ezt meg mi lelte?



▲ Tiszta az út a kapuig

KISS PSYCHO CIRCUS

Kiss játék Kiss nélkül?

Dreamcast

Típus	FPS
Kiadó	GOD/Take2
	www.kisspsychocircus.com
Fejlesztő	Tremor Entertaiment
Megjelenés	2000. október (NTSC)

Azok az FPS (saját szemszögű gyilok) rajongók, akik mániájukat Dreamcast-konzolon szeretnék kiélni, érezzék magukat alaposan elkényeztetve. Egyre több játék fog megjelenni ebben a stílusban gépükre. Vegyük alapul a brilliáns Quake 3 Arenat, ami a grafikai nirvána mellett az első internetes többjátékos támogatással rendelkező FPS. Tegyük e mellé a többi fejlesztés alatt levő játékot: Soldier of Fortune, Unreal Tournament, Half Life, stb. És ki ne felejtsük az Outtriggert, ami természetesen exkluzív SEGA-játék lesz.

A KISS Psycho Circus a legfiatalabb PC-DC átirat, a két megjelenés között csak pár hónap telt el. Ennek az igen örvendetes dolognak azonban megvan a hátulütője is, hiszen egy hajrában készített átirat nem mindig sikerül a legjobban. A Tremor Entertainment kitett magáért, és egy egészen elfogadható minőségű konverziót készítettek.

Be kell vallanom, hogy ugyan nagy FPS-rajongó vagyok, de a PC-s KISS valahogyan kimaradt az életemből. A demo ugyan eléggé megnyerte a tetszésemet, de a teljes játék megjelenésekor valahogy mégsem éreztem késztetést annak végigjátszására. Nem úgy, mint a DC-változatnál! Ha leültem elé, akkor órákon keresztül abba se tudtam hagyni a hentelést. Vigyázat, ez ragályos! Ha valaki rendesen betanulja a DC-kontrollerrel való FPS-ezést (nekem már nagyon jól megy), akkor igen élvezetes és abbahagyhatatlan játékká válik minden hasonló anyag.

A játék sztorija dióhéjban a következő. A gonosz (Nightmare King) halott, de leendő gyermeke, a Nightmare Child már megfogant. Az emberek gonoszsága, ármánykodása és félelmei táplálják életét. A világ rövidesen a káosz martaléka lesz. Ősi mendemondák keringenek az Öregekről, akik a világ létezésének kezdetén születtek és azóta őrzik annak egyensúlyát. Mindegyikük egy-egy lételem felelőse: víz, tűz, föld és levegő. Ők az egyetlen reménység a Rémálom Gyermekének leküzdésére. Az Öregek természetesen a KISS együttes tagjaiban öltenek testet, és a játékos keze által mentik meg világot.

A játékmenet szempontjából a KISS az egyszerűbb FPS-sek közé tartozik. A fejtörői nem túl bonyolultak, egy átlagos emberke könnyedén rájön a megoldásokra. A játék egyre nehezedő szintű: pillanatok alatt (hüm, hüm) végig lehet szaladni a vizes részen, de a második negyedben sokkal nehezebb dolgunk lesz a folyamatos földrengések miatt. Ha már megemlítettem a vizet és a földrengést, akkor el kell mondanom azt is, hogy a játékon nagyon látszik a négyes tagoltság. A lételemek jellemző módon dominálják az adott hős által megoldandó pályákat.



A fizikai akadályok mellett hihetetlen mennyiségű szörnyszülöttel fogunk szembe kerülni. A folyamatos szörny ellátásáról a szörnyteleportok gondoskodnak (amíg szét nem csesszük őket). Bizonyos helyeken egyébként is mindig a nyakunkba zúdul néhány nyaktalan monster, akárhányszor járunk arra. A nehézségi szint a szörnyek terén is egyre emelkedik.

Mindig jönnek majd újabb és újabb fajtájú szörnyek, melyek még brutálisabb és gyorsabb támadásokkal rendelkeznek. A szörnyek kinézete kimondottan jó és ötletes, alig érezni rajtuk valami koppintásszagot. Mindenképpen illik megemlíteni még azt is, hogy a játék alapötletét Todd McFarlane azonos című képregény sorozatából vették.

Jó szokásomhoz híven a végére hagytam a negatívumokat. A legelső hiányosság zenei téren van, ami a határeset kategóriát súrolja. Hiába vártam a jól ismert KISS-dallamokat, csak valami MIDI szintű izét kaptunk zene helyett. Aztán ott van a netes játék totális hiányossága. Ezt ma már nem lenne szabad kifelejteni egy ilyen játékból. A Half Life pont a játékosok nyomásának eredményeképpen nem jelent még meg (a Sierra ki akarta hagyni a nettámogatást, aztán volt anyázás rendesen). Az FPS-ek másik sarkalatos pontja az egér és billentyűzet támogatás. Én ugyan megvagyok ezek nélkül is, de ha a Q3A tudta, akkor ebben is benne lehetne.

SakmaN
sakman@vogel.hu



▲ A dagadt ágyúkezű kissé elfáradt



▲ Két hülye között mindig van egy kutya

ÖSSZEFOGLALÓ

A KISS Psycho Circus: The Nightmare Child nagyon jó példája annak, hogy igenis lehet jó PC-DC átiratokat készíteni. A grafika terén persze sokat kellett butítani az eredeti játékot, de még így is kimondottan jól néz ki. A hangok szintén az eredeti játékból jöttek, a zene meg olyan amilyen. A KISS az általam leginkább hiányolt netes támogatás nélkül is jó játék, közepes szinten egy kevésbé gyakorlotta emberke is végig tudja játszani.

POZITÍVUM

- jó hangulat
- jól kitalált szörnyek
- alig kevesebb, mint a PC-változat

NEGATÍVUM

- nettámogatás nincs
- egér-billentyűzet támogatás nincs
- zeneileg lehetne KISS-esebb

GRAFIKA	83 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	72%

1 ntsc



Dreamcast

Típus	Verekedős
Kiadó	Arc System Works
Fejlesztő	Arc System Works
Megjelenés	2000. december/ 2001 tavasza (PAL)

GUILTY GEAR X

Pofonok két dimenzióban

A Segának egész jól sikerül életben tartania a jó öreg 2D-s, azaz rajzolt grafikájú verekedős játékok műfaját. A Saturn után most Dreamcastra is egymás után jönnek ki a stílus gyöngyszemei: ott van ugyebár a Street Fighter 3, aminek nem is egy változata van már, aztán a Marvel vs. Capcom két epizódja, vagy épp a King of Fighters - és ezzel még csak a legnevesebbeket említettük. Ezen játékok táborához csatlakozik most a Guilty Gear X is, és rögtön hozzátehetjük: rögtön a mezőny büszkeségeként tarthatjuk számon.

Őrültebbnél őrültebb külsejű harcosok közül választhatunk: meglátszik a játékon a japán eredet, hiszen a karakterek mintha csak egy anime filmből léptek volna elő. De maguk a küzdelmek is amolyan "dragon ballos" hangulatban zajlanak. Még az egyszerű ugrások nyomán is porfelhők képződnek, a bevitt csapásokat fröccsenő vér kíséri, a különleges mentális erőt igénylő támadásoknál pedig a háttér is átszíneződik – természetesen klasszul animálva.

Bizony a műfajában talán a leglátványosabb a Guilty Gear X. Csak a háttérgrafika az, ami kissé snassznak tűnhet. A magasabb felbontáson és színmélységen kívül alig különbözik attól, mint amit már egy SNES is nyújtott mondjuk a Street Fighter 2-ben. Kissé nevetségesnek hat például a háttérben őgyelgő spániel, aki ügyet sem vet a tőle két méterre élethalálharcot vívókra, ráadásul alig 3-4 fázisú animációval jár-kél. Jó hogy szépen megrajzolták a helyszínek, sőt némelyik egy kisebb műalkotással ér fel, de azért nagyobb mozgalmasságot várna el az ember. Ezt leszámítva azonban minden grafikai paraméter igencsak ki van élezve a Guilty Gear X-ben, amit különösképp a VGA-box felhasználók tapasztalhatnak. A program szépsége ugyanis legfőképp egy monitoron mutatkozik meg. A játék 640x480-as felbontásban fut, ami önmagában nem nagy szám (már a Saturnos VF2 is magas felbontást használt), csakhogy nincs semmi "pixeleződés", bármilyen nagyok is a figurák, minden részletük remekül meg van rajzolva – például a Capcom-játékokra ez ugyebár nem jellemző. A Guilty Gear X-ben igencsak találóan van megtervezve a nehézségi szint, a mesterséges intelligencia kifinomultan keményít be. Ez nem az a játék, amit őrült gombnyomkodással végigviszünk két óra alatt. A "mindent bele" taktika meglehet, hogy beválik úgy az első öt vagy hat ellenfélnél (a játékban 14 karakter szerepel, melyekkel persze mind meg kell küzdenünk a főellenséghez vezető úton), de utána aztán kénytelenek vagyunk elgondolkozni, hol kell keresnünk az ellenfelünk gyenge pontját. Talán a levegőből támadjuk le? Vagy inkább távolról "szurkáljuk"? Esetleg folyamatosan védekezzünk és onnan indítsunk egy-egy ellencsapást?

Ilyen lehetőségeket kell végigzongoráznunk, s közben persze nem árt elsajátítanunk a kiválasztott harcosunk speciális mozgásait is. Van bőven belőlük (ahogy az már a kulturált játékokban szokás, a pause menüből lehívható a mozgáslista), hiszen a harcosok nemcsak különböző vágó és szúrófegyvereket vetnek be, hanem mágiát is. A speciális mozgások között van egy nagyon különleges, aminek kivitelezéséhez megfelelő lelkiállapotba kell kerülni. Ezt a lelkiállapotot a négy akciógomb egyszerre történő lenyomásával aktiválhatjuk, mire emberünk körül egy pulzáló aura képződik, s onnantól bármikor kezdeményezhetjük az említett halálos kombinációt. Persze a különleges állapotot nem adják ingyen. A képernyő alján a küzdelem hevességétől függően töltődik a "Tension" kijelző, s ezt az energiát "égeti el" az aura. Méghozzá elég gyorsan, úgyhogy ha az alatt az idő alatt nem sikerül bevinnünk a spéci csapást, gyorsan vissza kell váltanunk normál módba, mert utána meg az életerőnket "zabálja" a feszült lelkiállapot.

A Guilty Gear X nagyon szép, de sajnos közel sem tökéletes DC-játék. Ugyanis az üzemmódokat tekintve semmivel nem több, mint bármelyik játéktermi játék. Jó hogy az Arcade módon kívül van tréning és túlélő mód, de hát ez a minimum. A "Recording" opció, amivel rögzíthetünk egy-egy csatát a memóriakártyára jópofa dolog, de inkább valami történetes módnak, esetleg küldetéseknek jobban örült volna az ember. Így csak egy király arcade játékról beszélhetünk...

V. Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Johnny sétapálcája míves kiképzésű



▲ Potemkin hatalmas tömege hasonlatos a róla elnevezett páncélos cirkálóéhoz



▲ Millia vajon milyen hajzselét használ?

ÖSSZEFOGLALÓ

A Sega kész kultuszt teremtett a "régimódi", 2D-s verekedős játékoknak, nagyon úgy tűnik, sosem fog a süllyesztőbe kerülni ez a sokak szerint már elavultnak tartott stílus. De hát miért is tűnne el, amikor a Dreamcasttal olyan szinten lehet őket kivitelezni, mint a Guilty Gear X. A küzdelmek vizuális megjelenítése felér egy japán anime-film akciójeleneteivel, s a mozgalmasságukra sem lehet panaszkodni. Jó esélye van rá, hogy megnyerje magának a műfaj rajongóit.

POZITÍVUM

- Magas felbontású karakterek
- Szépen koreografált mozdulatok
- Intelligens, egyéni stílus

NEGATÍVUM

- Kevés az üzemmód
- Nem túl mozgalmasak a hátterek

GRAFIKA	93 %
HANG	87 %
ÉRTÉK	85 %

Dreamcast	
Típus	Verekedős
Kiadó	Sega
Fejlesztő	AM2
Megjelenés	2001. január (NTSC) 2001. március (PAL)

FIGHTING VIPERS 2

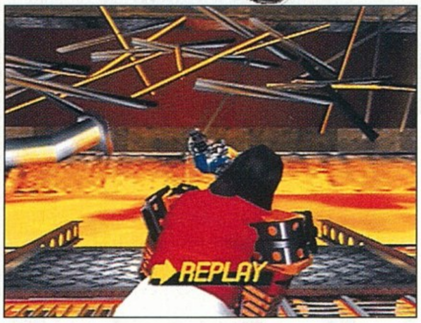
Viperák kihúzott méregfoggal

A kissé öregebb vagy ha úgy tetszik, hardcore Sega-játékosok nyilván nem először hallják a címet: Fighting Vipers. Valamikor 95 tájékán az AM2 alkotógárdája – vagyis ugyanaz a team, amelyik a Virtua Fighter sorozat mögött áll – azt találta ki, hogy verekedős játékának harcosait páncélba bújtatja. Ez egy új adalékot jelentett a hagyományos, VF-szerű verekedős játékok stílusához: azonos helyre mért erős csapásokkal az ellenfél páncélja széttörhető, s ennek révén az adott testfelület sebezhetőbbé válik. A játék egy másik újdonsága az volt, hogy nem lehetett egymást a küzdőtérről kiütni. A ringet fallal vették körül, melyben akár meg is lehetett kapaszkodni. A játék meglehetősen újszerűnek hatott, így mind a játéktermekben, mind később Saturnon népszerűvé vált. A 98-ban megjelent folytatásnak azonban már nem készült konzolos verziója, mi több: Japánon kívül a játéktermekben sem nagyon tűnt fel – mintha sohasem létezett volna. Pedig hát létezik: ennek tanúbizonysága a most kiadott Dreamcast-verzió.

A második részben összesen tizenegy karakter közül választhatunk, ami nem valami sok. Főleg azt figyelembe véve, hogy már nyolc megvolt az első részben is: többek között ismét ringbe lép a rock gitáros Raxel, vagy épp a cicababa Honey (aki korábban mint Candy szerepelt). Amint egy gyors kivonás után rájöhetünk, három új figura van, ami azonban valójában csak kettő, lévén hogy ezek közül az egyik Mahler, a főellenség egy kisebb változata, aki ezúttal már alapban is választható. Ami azonban az igazi újakat illeti, a korábbiakhoz hasonlóan elég fura karakterek: van egy új kislány, Emi, aki a teddi maciját viseli a hátán, és van egy BMX-es kölyök, Charlie, aki a bringájával csépeli a népet.



▲ Raxel szívesen elhúzza bárkinek a nótáját



▲ Ettől a fürdőtől biztosan acélos lesz Sanman teste

A küzdőteret most is mindenhol üvegfalak, rácsok, láncok veszik körül, amelyek azonban nem törhetetlenek. A harcot ugyanis – mint azt az öreg "viperák" már megszokhatták – azzal koronázhatjuk meg, ha a menet végén akkorát mosunk be az ellenfélnek, hogy az átszakítva a korlátot a ringen kívül landol.

A játékmenet klasszikus Virtua Fighter-szabályok szerint zajlik – talán manapság már túlságosan is "klasszikus". A háromgombos (ütés, rúgás, védekezés) irányítás néhány évvel ezelőtt még megfelelt, de ma már idejétmúlt. Nincsenek például oldalirányú mozgások, ami szó szerint egysíkúvá teszi a küzdelmet. A játékmenet legnagyobb, és tulajdonképpen egyetlen érdekessége az ún. Super K.O. kivégzés, amit azonban a legritkábban fogunk alkalmazni – vagy egyáltalán látni. Ez ugyanis arról szól, hogy amikor teljesen páncél nélkül maradunk, egy olyan halálos kombinációt vihetünk be, ami két győzelmet ér. Figyelembe véve, hogy a páncél általában a második menetre amortizálódik le (akkor is többnyire csak a fele), ennek a mozdulatnak a gyakorlati haszna úgy nagyjából nulla, inkább csak látványosság.

A Fighting Vipers 2 sajnos nemcsak a játék menetében, de a külső megjelenésében sem mondható korszerűnek. A Soul Calibur karakterei sokkal szebben vannak megformálva és animálva, vagy említhetjük összehasonlításként a Dead or Alive-ot is, aminek pedig a hátterei sokkal kimunkáltabbak. A helyszínek felemás érzést keltenek az emberben. Egyesek nagyon klasszak: például kiütjük a riválisunkat a ringből, mire az egy dinoszauruszcsontvázat dönt össze. Ugyanakkor mások meg abszolúte sivárak: az Emi helyszínét körülvevő sivatagban csak néhány lángoló ház van, azonkívül meg csupán a horizont. Mellesleg a helyszínek megválasztása nem mindig ésszerű. Elég meglepő, amikor kiütjük Sanmant az izzó acélba, majd jön a második menet, és ismét egy karcolás nélkül, megújult erővel vág neki a bunyónak.

A játék sajnos az üzemmódjaival sem kápráztat el minket. Csak a minimumot kapjuk: természetesen van kétjátékos VS mód, azonkívül küzdhetünk véletlenszerűen kisorsolt ellenfelekkel, és van egy túlélő mód. A gyakorlás még az első rész néhai Saturn-verziójánál is gyengébb: a speciális mozdulatokat nem lehet lehívni, és a gyakorlópartner viselkedésén is csak keveset lehet állítani. Említésre érdemes még, hogy van internetes játék is, de hát ennek mifelénk nem sok hasznát vesszük. A japán játékok sajnos nem működnek más országokból.

A DC Fighting Vipers 2-nek valószínűleg ugyanaz lesz a sorsa, mint a játékterminek. Ami 97-ben nem volt jó a játéktermekben, az most sem jó otthon: nem is tudni, hogyan gondolta ezt a Sega.

V. Z.
vzoli@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Sajnos azt kell mondjuk, teljesen érthető, hogy a Fighting Vipers 2 játéktermi változata miért is tűnt el olyan tragikus hirtelenséggel a süllyesztőben. A háromgombos irányítás jóval primitívebb, mint az időközben kiadott vetélytársak játékmenete, nem szólva a karakterkészletről. A Dreamcast-konverzióban pedig az a szörnyű, hogy az eredetihez szinte nem tettek hozzá semmit.

POZITÍVUM

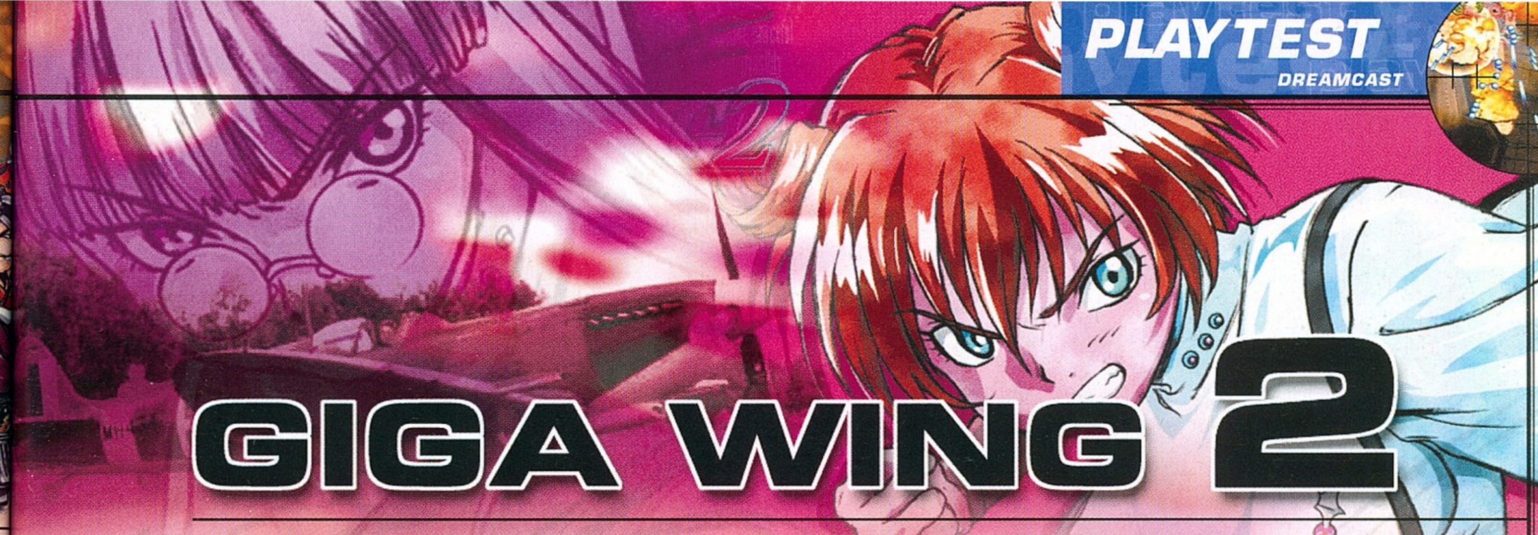
- **Megrögzött VF-rajongóknak biztosan bejön a játékmenet**

NEGATÍVUM

- **Nagyon kevés a karakter**
- **A háromgombos irányítás meglehetősen primitív**
- **Semmi megnyerés**

GRAFIKA	70 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	**65%**

1 ntsc



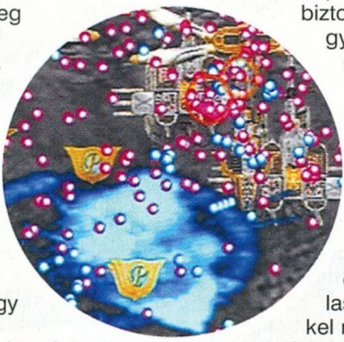
GIGA WING 2

Szárnyaló golyószórók

Dreamcast

Típus	Lövöldözős akció
Kiadó	Capcom
	www.capcom.com
Fejlesztő	Takumi
Megjelenés	2001. január (NTSC)

Ha az ember manapság bemegy egy játékterembe, mindenfelé gyönyörű, 3D-s játékokat láthat: az autószimulációk szinte teljesen tökéletesen a valóságot adják már vissza, a verekedős játékokban körbejárja a kamera a küzdő feleket, a különböző űrhajós akciójátékok pedig olyan élményt biztosítanak, mintha csak a Csillagok háborúja egyik jelenetének lennénk aktív résztvevői. Mi tagadás: nem rosszak ezek a játékok, ám az öreg játékosok mégis sokszor visszasírják a régi időket. Hihetetlen nagy divattá vált például a régi, ún. retro játékok átírása az új konzolokra – a Capcom például élen jár e téren.



Csak nosztalgiáról van szó, avagy valóban jobbak voltak a régi, egyszerűbb játékok? Akárhogy is áll a dolog, egy biztos: még mindig van igény a régi vágású játékokra, még ha a minőségi követelmény meg is nőtt. Itt van például a Gigawing 2, melyben elképesztően szép 3D-s légi csatákban vehetünk részt, ám maga a játékmenet az ősrégi sémán alapszik: a képernyő tetejéről jön be a millió-nyi ellenfél és lövedék, mi pedig a képernyő alján irányítunk egy parányi repülőt.

A Gigawing 2-ben hihetetlenül szépen illeszkedik a 3D-s környezet a 2D-s akcióval: a gépünk térben mozog (például az egyik helyszínen halálpontosan olyan érzésünk lehet, mint amikor az X-Wingek beereszkedtek a halálcsillag szűk csatornájába), ugyanakkor csak arra kell ügyelnünk, hogy jobbra-balra szlalomozzunk a lövedékek között, no és persze tüzeljünk. Nagyon szép játék, de mindjárt az elején azt is felfedezhetjük, hogy eszelősen nehéz. Oltári nagy csatahajók közelednek folyamatosan, nem szólva a pálya végi főgonoszokról, valamint megállás nélkül rajzanak elő a kisebb-nagyobb gépek. Ha nem írtjuk elég akkurátusan az ellent, olyan lövedékzáporba kerülünk, hogy szinte ki se látszik a háttér a sok apró pulzáló pöttytől. Alapvető szükséglet, hogy begyűjtsük a powerupokat, vagyis azokat a bónuszokat, amelyeket a fontosabb ellenfelek kinyírásáért kapunk. Ezek ugyanis – bár ezt a stílus kedvelőinek talán nem is kell fejtegetni – extra fegyvereket, pontosabban extra tűzerőt biztosítanak. Minél többet gyűjtünk be ezekből, annál erősebb – és persze látványosabb – lövedékekkel sorozhatjuk az ellenséget. Ha ennek ellenére nagyon besűrűsödne körülöttünk az akció, még van raktáron egynéhány speciális támadás is (ez attól függően változó, hogy az öt választható gép közül melyikkel repülünk) – igaz, azokat talán a főgonoszok ellen érdemes tartogatni.



▲ A terep szó szerint szédületes

A Gigawing 2 eredetileg Naomira lett kifejlesztve: arra a játéktermi hardverre, ami tulajdonképpen az alapját képezi a Dreamcastnak. Ennek az a kedvező hatása, hogy a játék csodaszép magas felbontású grafikát használ, s a hanghatások és a zenék is nagyon igényesek. Látványosabb shoot'em up eddig aligha készült – legalábbis Dreamcaston nem nagyon. Áthatolunk felhőkön, majd óriási léghajók belsejében teszünk látogatást, liftek mozognak le-fel, ágyúk forgolódnak – s hozzátehetjük: maga a terep is megrongálható. Igaz a Dreamcast mintha időnként nem bírná tartani a tempót a játéktermi környezettel: amikor ezernyi lövedék van egyszerre a képernyőn, plusz hatalmas robbanások közepette hullik szét egy nagyobb hajó, hát bizony tapasztalható némi lelassulás.

A játék – a lényegéből adódóan – nem sok üzemmódot tartalmaz: az arcade módon kívül van egy score attack nevű pont, amivel a már bejárt szinteken próbálhatjuk megdönteni a rekordunkat. Persze ahogy azt már a Capcomtól megszokhattuk, van grafikusgaléria is, tehát nem csak a pontokért érdemes küzdeni.

Aki az agytekervényeit akarja megtornásztatni, annak természetesen nem éppen a Gigawing 2 való. A játék egyvalamit tesz próbára, de azt alaposan: a reflexeinket. Na meg a türelmünket. Bár azt talán kevésbé, hiszen az otthoni verziónál legalább nem kell dobálni a zsetont minden egyes folytatási lehetőségnél. Ebből a szempontból mindenképp megéri a Dreamcast-verziót megszerezni: nem sokat túlzok, ha azt mondom, hogy csak az első pályán be kéne dobnunk annyi zsozsót a játékteremben, mint amennyi a DC-verzió ára...

V. Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Ilyen az, amikor bedurvulok

ÖSSZEFOGLALÓ

A klasszikus shoot'em up műfaj 21. századi képviselője a Gigawing 2. A szabályok a régiek: lőj mindenre, ami csak az utadba kerül. Ugyanakkor maga a játék a legmodernebb technikával készült: az igényes 3D-s grafikának köszönhetően szó szerint beleszédülünk a csaták forgatagába. Csak ne lenne olyan eszméletlenül nehéz!

POZITÍVUM

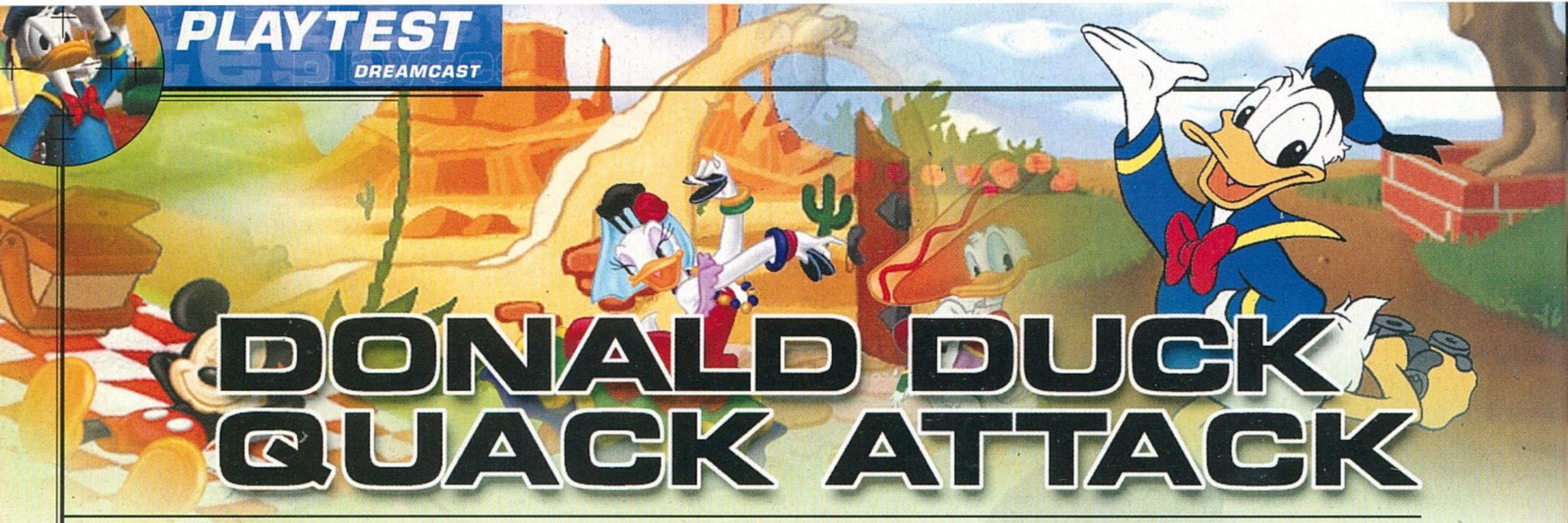
- Mozgalmas 3D-s helyszínek
- Remek zenei aláfestés

NEGATÍVUM

- Mintha ufóknak tervezték volna a nehézségi szintet
- Néha belassul a grafika

GRAFIKA	87 %
HANG	92 %
ÉRTÉK	83 %

4 ntsc



DONALD DUCK QUACK ATTACK

Disney játék á la Rayman

Dreamcast

Típus	Platformjáték
Kiadó	Ubi Soft
	www.ubisoft.com
Fejlesztő	Ubi Soft
Megjelenés	2000 december (PAL/NTSC)

Midőn Disney játékokról esik szó, az ember hajlamos valamilyen nagyon gyerekes, egyszerű dologra gondolni. Talán túlságosan is egyszerűre. Mi tagadás: a rajzfilmhősök elsősorban a gyerekek kedvencei, s ezért értelemszerűen nekik szánják a főszereplésükkel készült játékokat. Ám ahogy a rajzfilmek között is akad egynéhány, amelyik az idősebbeket is leköti, úgy a Disney játékok között is van, mely korhatár nélkül érdekes lehet. Lássuk, vajon ilyen-e Donald új Dreamcastos kalandja, a Quack Attack!

A játékban Donald nagy szerelmét, Daisyt kell megmentenünk, természetesen Donald bőrébe bújva. Daisy egy sztárriportert alakít, aki túl közel merészkedik a tűzhöz, s egy gonosz varázsló, Merlock fogságába esik. A történet során még további Disney-karakterek is felbukkannak: közülük a legfontosabb az ezermester Willy (ha jól emlékszem a magyar változatban ez a neve), aki mindenféle gépezettel segíti hősünket a továbbjutásban. Már eleve ő biztosítja a teleportokat, amikkel eljuthatunk a varázsló birodalmába, illetve majd lépkedhetünk az egyes szintek között. Maguk a szintek úgymond félig-meddig 3D-sek: mindenhol csupán egy úton kell végighaladnunk (néhol kisebb elágazásokkal), de minthogy az útnak van szélessége is, azért szerepet kap a harmadik dimenzió is. Kétféle pálya létezik: vagy előre/hátra kell haladnunk, vagy – a régi platformjátékok hangulatát idézve – oldalra gördülnek a hátterek. Leginkább a Crash Bandicoothoz hasonlítható a játékmenet. Az első pályán egy sereg dolgot kell megtanulnunk. A G-vel jelölt platformoknál feltaláló barátunkkal léphetünk kapcsolatba – ha kíváncsiak vagyunk a tanácsaira, a következő szabályokat tudhatjuk meg tőle. Extra életet szerezhetünk, ha 100 csillagot gyűjtünk, melyek a színüktől függően különböző értékűek. Az ugráló és lebegő kacatos dobozokat érdemes kinyitnunk: ezek is csillagokat rejtenek. Hasonló doboz, illetve pepita sáv jelzi az ideiglenes mentési helyeket, azaz ellenőrzési pontokat a pályákon belül.

Donaldnak két fontos mozdulatát kell külön megemlíteni: a dupla ugrást, amivel értelemszerűen nagyobbat ugrik, illetve a támadási technikáját. Az ellenségeket – amiket kezdetben rénszarvasok, borzok személyesítenek meg – csapkodhatjuk, lerúghatjuk, vagy agyontiporhatjuk, tetszés szerint.

Néhány hasznos tárgy is az utunkba akadhat: a tejturmixoktól sérthetetlen sprinterré válunk, a Donald fejekért pedig szintén életet kapunk. Ha Donald szűkebb családi köréből segítségre számítunk (bónusz-pályákra engednek be minket), érdemes gondot fordítanunk a gyerekjátékok összeszedésére is. Merlock varázskönyvei megfoghatatlanná teszik Donald unokaöccseinek a játékait, ám ideiglenesen semlegesíthetjük ezeket a könyveket, mire visszaváltoznak a játékok, s ha eléggé sietünk, felvehetjük őket. Minden egyes szinten három ilyen játékot szedhetünk össze. Végül találhatunk mindenhol egy-egy körcikkelyt: ezekből rakhatjuk össze a teleportot, ami az aktuális helyszín főgonoszához visz minket – természetesen utóbbi legyőzése a továbbjutás feltétele. A történet Willy laborjából indul (mellesleg itt menthetünk állást), ahonnan a teleportok segítségével Donald unokaöccsihez jutunk. Tőlük újabb teleportok vezetnek tovább a konkrét pályákhoz - mindenhonnan négy. Minden teleport mellett lámpák gyulladnak ki: a sárga azt jelzi, hogy már megvan a főnökhöz a "kulcs", a zöld az összes játék meglétét jelöli, a kék pedig azt, hogy megdöntöttük a legjobb időrekordot. Nos, ezzel azt hiszem, minden szabállyal meg is volnánk.

A játék grafikája sajnos nem azzal az árnyékolási technikával van megoldva, mint a Jet Grind Radio vagy a Looney Tunes Space Race, ezért nem annyira rajzfilmes stílusú, mint a felsoroltak, viszont a Quack Attack mégis az egyik legszebb Disney játék, amivel valaha játszhattunk. A kulcsin a Rayman 2-höz fogható (elvégre az is a Ubi Soft műhelyében készült): szépen megrajzolt textúrákból épülnek fel a helyszínek, legyen szó erdőről, építési területről vagy szellemkastélyról. Minden egyes figura remekül, és főként viccesen van animálva: az ellenségek kilapulnak a súlyunktól, de már csak az is jópofa, ahogy Willy fifikás szerkezetei működnek - mintha csak a rajzfilmet néznénk. A játék egyetlen hibája, hogy rövid. Nem is túl nehéz, így a szavatossága persze közel sem fogható a Rayman 2-höz. Úgy tűnik, végül mégis csak egy újabb gyerekjátékkal gazdagodott a Dreamcast paletta.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



ÖSSZEFOGLALÓ

Donald legújabb játéka egy kellemes Crash Bandicoot utánzatként indul, de szinte amint beindul, úgy be is fejeződik: olyan rövid. A pályák nagyon egyszerűek, ezért csak a legfiatalabbak számára okozhat hosszabb távú elfoglaltságot – azoknak, akik még csak most ismerkednek a platform műfajjal.

POZITÍVUM

- Disney stílusú és minőségű grafika
- Egyszerű, de mégis viszonylag összetett játékmenet

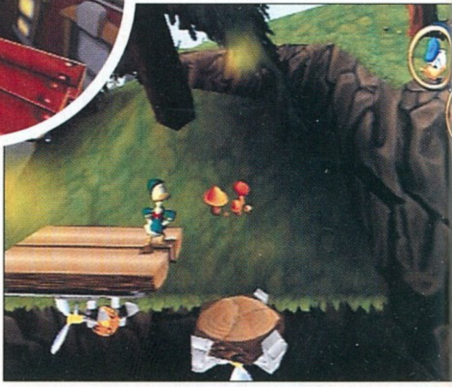
NEGATÍVUM

- nagyon rövid

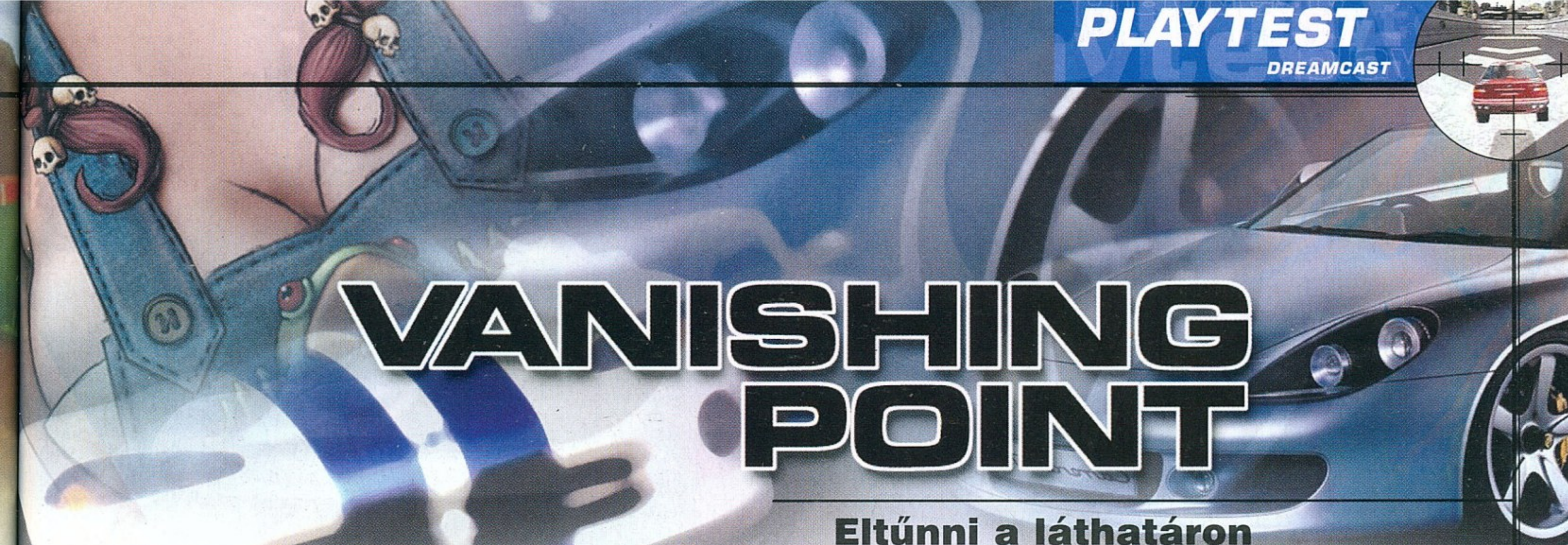
GRAFIKA	85 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	70%



▲ Ez a szárnyas épp megérett a levágásra



▲ A klasszikus kellékek: liftező platformok



VANISHING POINT

Eltűnni a láthatáron

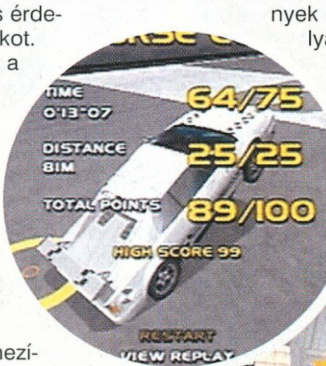
Dreamcast

Típus	Arcade autóverseny
Kiadó	Acclaim
	www.clockwork-games.co.uk
Fejlesztő	Clockwork Games Limited
Megjelenés	2000. december (NTSC)

Hát egy biztos: ha valaki autómániás, a Dreamcastnél keresve sem találhatna jobb gépet arra a célra, hogy kiélje a vezetés élményét (legalábbis otthon, a tévé előtt). Szinte minden hónapban megjelenik valamilyen autós vagy versenyjáték, és ami nem mindennapi, hogy majdnem mind minőségi program. A VP is ezek közé tartozik: egy remek közúti verseny. Az intrót nézve látszik, hogy komoly odafigyeléssel készített programhoz van szerencsénk, no persze tudhatjuk, hogy ez még messze nem jelenti azt, hogy maga a játék is jó.

Az izgalmas pergő bevezető után hét választható menüpont jelenik meg, ebből az Arcade a legfontosabb, mivel ennél tudjuk megválasztani a játékmódokat. Íme a gyors egyenleg: bajnokság (Tournament), különálló menet (Single Race), időfutam (Time Trial), valamint az ún. Stunt Driver, és CWG Rally. Az utóbbi kettő kiemeli a Vanishing Pointot az autósjátékok közül, hiszen ezek általában különálló játékokként szoktak megjelenni - mármint külön ralijáték (CWG Rally), és külön extrém dolgokat felvonultató autós dolog (Stunts Driver). Mondhatni ezért a két "bonusz" játékmórét is érdemes már megvenni a játékot.

Ami egyből szembeötlik a játékosnak, az a gyönyörű grafika és az élethű modellezés, igaz, mindezek mellett a játszhatóság is nagyon élvezetes. Ahhoz képest, hogy arcade stílusú játékról van szó, a féket is használni kell. Nem lehet eszeveszettül, maximum gázzal repeszteni, mivel civil forgalom is nehezíti a versenyt. Nagyobb sebességű ütközésnél másodpercekig bukfencezünk a pályán, és persze ilyenkor könnyen visszaeshetünk az utolsó helyre.



Hogy valamilyen eredményt is elérjünk, érdemes a Tournament móddal kezdeni (itt hozhatók ki az új autók és pályák): egy szimpatikus autót kiválasztva három bajnokságon kell sikeresen szerepelni. Minden bajnokság három vagy négy pályát foglal magába. Mivel alapból csupán három autó választható a 33-ból (mind valós autómárka), először érdemes az autókat kihozni, s csak utána nekilátni a többi játékmódhoz. Bár e megállapotás alól kivételt képez a Stunt Driver mód, ami bármikor elkezdhető, lévén nem függ össze a többi játékmóddal. Különböző kaszkadőrmutatványokat és ilyen-olyan vezetési bravúrt kell elvégezni az időlimit alatt, melyekhez fix autókat kapunk. Ha sikerül egy pálya mindig kapunk egy újat, összesen 15 van belőle.

Említésre érdemes még az interneten való versenyzés is: nincs más dolgunk, mint egy nevet adni magunknak és egy kódszavat, s ezek regisztrálása után bármikor csatlakozhatunk a VP netes kupához. Ezenkívül még két apró érdekesség: van egy úgynevezett Extra opció is (legalul), melyben képeket és különböző animációkat tekinthetünk meg a játék előrehaladtával, sőt később még cheateket is ad a játék. A következő pedig a Tune up shop, ahol a meglévő autóinkkal variálhatunk.

Tömören tehát ennyi lenne a Vanishing Point. A már a megszokott autósjátékokra jellemző cuccok, ami kiegészül a Stunt Driver és a CWG rally móddal: egyszóval több mint az átlag. De ha semmi extra nem lenne ebben a játékban, akkor meg már csak a külsőségek miatt is elégedettek lehetnénk. Tökéletes grafika, király zenék és jó játszhatóság: ennél aligha kell több. Negatívumként talán a nehézség hozható fel és a versenyek alatt választható kevés pálya (összesen hét), de ezektől eltekintve beláthatjuk, hogy újabb gyöngyszemmel gazdagodott az autós játékok tábora.

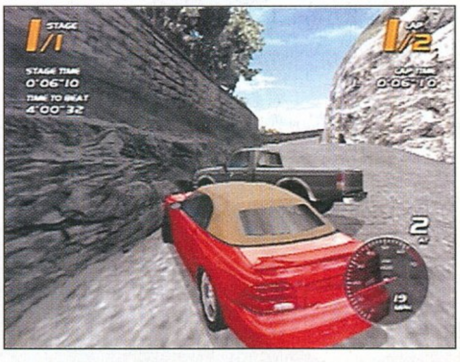
K. Mihály
soniq@freemail.hu



▲ Egyesek hajlamosak felfordulást okozni



▲ Kicsit adok a fényezésnek



▲ Bocs, nem fogott a fékem!

ÖSSZEFOGLALÓ

Játéktermi hangulat, gyönyörű grafika, és valós autómárkák: ez a Vanishing Point. A Metropolis Street Racer után megint egy angol csapat bizonyította a Dreamcast erejét. Csak egy kicsit más stílusban, ugyanis nem szimulátorról van szó hanem egy teljesen arcade-szerű játékról. Eszeveszett sebességgel száguldozhatunk a civil forgalom között, ráadásul a plusz két különálló játéknak is helytálló játékmód jóvoltából nem egy megszokott autósjátékot kapunk a pénzünkért, hanem annál jóval többet.

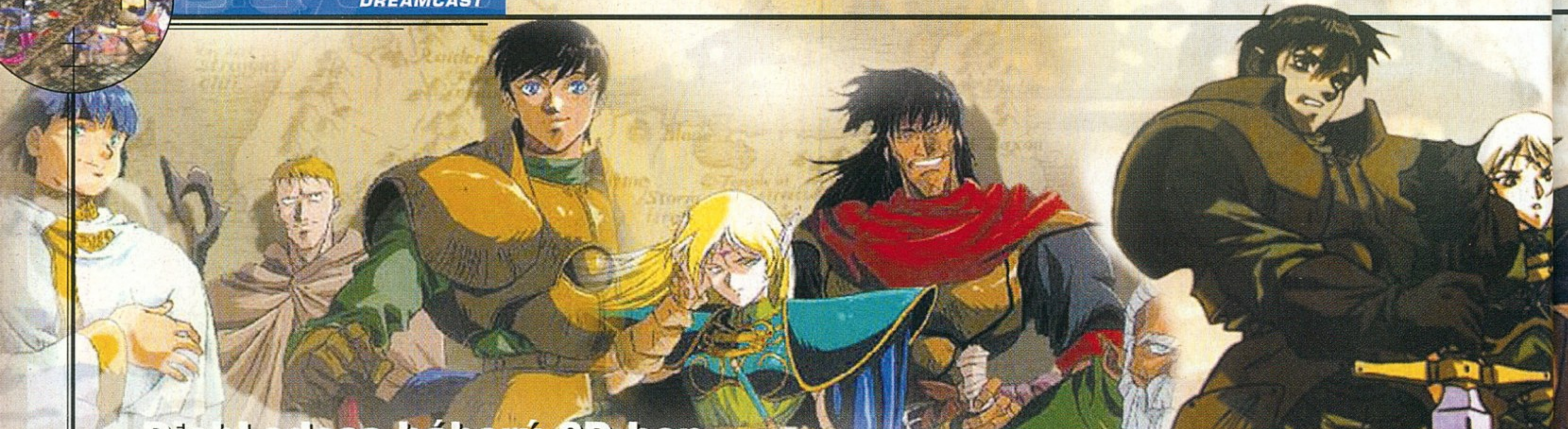
POZITÍVUM

- Plusz két különálló játékmód
- Nagyon hosszú játékmenet a sok extráknak köszönhetően
- Valós autók és szép vizuális összhatás

NEGATÍVUM

- Egy idő után unalmas Tournament mód a kevés pálya miatt
- Nagyon nehezen kihozható extrák
- Túlságosan kötött, vályúszerű pályák

GRAFIKA	95 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	90%



DiabLodoss háború 3D-ben

RECORD OF LODOSS WAR

Dreamcast

Típus	Akció/RPG
Kiadó	SWING!/ESP
	www.swing-games.de
Fejlesztő	Neverland/Kadokawa Shoten
Megjelenés	2001. január 15. (PAL)

Ha azt mondom, hogy Diablo, akkor nagyon sok PC/PSX tulajdonos felkapja a fejét. Ez a program teljesen felforgatta az akció/RPG játékok piacát. Volt benne valami nagyszerű, ami miatt abbahagyhatatlan volt. A második rész megjelenésének késéseit szerencsére kihasználták a fejlesztő cégek és megannyi színvonalas Diablo-klónt dobtak piacra. Ezekből sajnos nem jutott a Dreamcast tulajdonosoknak semmi. Persze ami késik, nem múlik, végre itt van, amire vártunk: "A" Dreamcast-os Diablo, vagyis a Record of Lodoss War. Azért nagy az az "A" betű, mert a játék tényleg fantasztikus, és legalább annyira kidolgozott, mint méltán nagysikerű elődje. Kitűnő sztori, remek grafika, hihetetlen kinézetű ellenfelek, és pergős játékmenet jellemzi a játékot. A készítők nagyon sokat Diablo-zhattak, mert igen sok hasonlóságot lehet felfedezni a két játék között. Ezt persze nem vetem a szemükre, hiszen egy jó programot alapul véve egy hasonlóan jót sikerült csinálniuk.

A játék alapötletét a vele azonos címmel vetített japán anime rajzfilmsorozat adta. A történet szerint két varázsló életre keltette a sötétség istennőjét, Candice-t. A gonosz el akarja pusztítani a világot, és ez erősen érinti Marma szigetét is. Ezen a szigeten él Wart, az öreg mágus, akinek bár hatalmas varázsereje van, de a gonosszal ő sem tud szembeszállni. Egyetlen ember képes csak erre, de ő rég halott. Wart merész elhatározással életre kelti ezt az egykor élt hatalmas harcost - vagyis minket (eddig tiszta Diablo). Nekünk kell szembe szállni Candice-szal, a főgonosszal. A nagy feladat véghezvitelében más bátor harcosok is a segítségünkre lesznek. A játék folyamán találkozunk majd velük, a társaink lesznek, és vállvetve harcolnak mellettünk.

A játék kezdetekor végignézhetjük, ahogy Wart életre kelt minket. Ezután egy alapszintű képzést kapunk tőle a fegyverek és egyéb tárgyak mibenlétéről, a varázslatok használatáról, a játék menetéről, stb. Wart megemlíti, hogy a viharos tengeren szerencsétlenül járt egy hajó, melyen egy csapat bátor kalandozó utazott. Ha megtalálnánk őket, akkor sokkal nagyobb eséllyel indulhatnánk a gonosz leküzdésére. A feladat tehát adott, fel kell kutatnunk a hajótörött harcosokat. Wart ellát minket alapszintű fegyverzettel és ruházattal. Az első utunk a goblin faluba vezet, ahol meg kell alapoznunk leendő bázisunkat. A faluba vezető út során ki kell szabadítanunk egy törpét (én Thorpe-nek neveztem el), aki mellesleg a kovácsmesterség nagy tudósa. A puccs (goblin góré likvidálása) után a goblinok minket tekintenek főnöküknek, és hű szolgáink lesznek. Ezután Wart és Thorpe is a goblin faluba helyezi át székhelyét. Wart beköltözik a főnöki irodába, Thorpe pedig kovácsműhelyt nyit az egyik melléképületben. A nagy kaland gyakorlatilag innen indul. Az etalont (Diablo) nem ismerők számára röviden elmagyarázom a játék lényegét. Adott a központi karakter, akit mi irányítunk. Utunk során egy halom ellenséges szándékú lénnyel fogunk találkozni, akiket természetesen le kell kaszabolnunk. A halott ellenségektől néha értékes dolgokat zsákmányolhatunk: fegyverek, varázserővel bíró ékszerek, páncélok, stb. A pályán elszórtan találhatunk ládákat, melyekben szintén értékes tárgyak várnak ránk. A zsákmányolt eszközök között mindig találunk majd olyat, amivel jelentős mértékben tudjuk javítani karakterünk képességeit. Nagyobb erőt, erősebb sebzést, jobb ügyességet, magasabb életerőt kaphatunk, ha bizonyos öveket, gyűrűket vagy nyakláncokat viselünk. Néhány tárgytípus (fegyverek, páncélok, pajzsok) tulajdonságát saját magunk is megváltoztathatjuk. Ebben nagy segítségünkre lesz Thorpe, a kovács. Előbb-utóbb a mágia hatalmát is fel kell használnunk. Eleinte csak igen gyenge varázslatok kerülnek a birtokunkba, és a mágia pontjaink alacsonyak lesznek.





▲ Én inkább elszaladok...



▲ Ez a két behemót nem hiányzott



▲ Gyertek csak barátocskáim!



▲ A hegyi óriás színre lép



▲ A haverjai követik

Karakterünk pillanatnyi képességeit az RPG-knél megalapozott tulajdonságok határozzák meg. Ezt a karakter képernyőn (start gomb) tudjuk megnézni. Itt baloldalon láthatjuk karakterünk életerejét, varázspontjait, fizikai erejét, ügyességét, intelligenciáját. Lejjebb a különféle tárgyak tulajdonságaitól is függő képességeket láthatjuk. Ezek közé tartozik a kritikus sebzés esélye, a hallásunk mértéke, a lépteink zajszintje, stb. Ettől jobbra a különféle támadások elleni védettségünk értékei láthatók (villám, tűz, stb). A játékban az értékmérő eszköz a mithril, ami egy mágikus anyag. Ezzel kell fizetnünk a kovácsnak, ha valamelyik tárgyunk tulajdonságát javítani akarjuk. Ez egyébként egészen jó ötlet alapján működik. Utunk során sokszor találkozunk majd olyan - máshogy nem tudom nevezni - kőrakásokkal, melyekre ősi bölcsességek vannak felvésve (kék nyíl). Ezek olyan ismereteket tartalmaznak, melyek - és természetesen Thorpe - segítségével a tárgyaink képességeit tudjuk javítani. Ez lehet magasabb sebzés, tűzgolyó lövése kardból, magasabb páncélzat, stb. Érdemes időről időre visszatérnünk kovácsunkhoz, aki az újonnan tanult ősi szavakat begravírozza a megfelelő tárgyba, így javítva annak tulajdonságát. Sajnos a tápolás lehetősége véges, azaz csak egy bizonyos határon belül tudjuk feljavítani a cuccainkat. A tárgyak maximum 10 jeles gravírozást bírnak el, illetve vannak olyanok, melyek ennél kevesebbet. A tulajdonságok egy része keverhető egymással, de ez nem mindig igaz. Az előzőleg bevésett jeleket természetesen ki lehet törölni, így helyet adhatunk egy másiknak. A különféle összeszedett tárgyakat a karakterképernyő jobb oldalán levő ablakban alul, a hátizsákunkban látjuk, és itt tudjuk ezeket a hősünkre aggatni. Minden felszerelésnek megvan a maga helye, így például csizmát csak a megfelelő helyre tudunk rakni. A speciális képességjavító tárgyak (gyűrű, nyaklánc, stb.) felpakolásakor a bal oldali ablakban láthatjuk, hogy miként alakulnak karakterünk képességei. Kis kék és vörös nyilak jelzik, hogy az adott tulajdonság merre fog változni. Ez által könnyű eldönteni, hogy az adott tárgyat érdemes-e felpakolni hősünkre, avagy sem. Vannak bizonyos tárgyak, melyeket az övünkre aggatva azonnal tudunk használni. Erre szolgál a képernyő jobb oldalán található ikonsor. Az ide berakott cuccok a zöld gombbal azonnal használhatóak. Hogy éppen melyik az aktív, azt a keresztgombbal tudjuk meghatározni. Fontos megjegyezni, hogy ha az aktív tárgyként kijelölt dolog "kifogy" (pl. gyógyító ital), akkor a kijelölés automatikusan továbbugrik a következő ugyanilyen tárgyra. Sőt! Ez még a hátizsákunkban található tárgyakra is igaz, azaz az ott levő gyógyital automatikusan belekerül a jobb oldali tárgysorba, és használható lesz. Tehát mindig vigyük magunkkal az összes üres üvegcsét, mert azzal is több lehetőségünk lesz a gyógyításra. A megcsappant gyógyitóka készletünket a pályán található kis kutakból tudjuk feltölteni, melyek mellett általában mentési lehetőséget kínáló, fénylő obeliszkek is vannak. Menteni mindig mentsünk, mert igen könnyű elhalálozni, a goblin faluban levő főhadiszállásunkra pedig bármikor visszateleportálhatunk a kezdéskor azonnal megkapott Recall varázslattal. A játék mentésének memóriaigénye elég magas (61 blokk), így egy 1MB-os kártyára maximum 3 játékállást tudunk elmenteni.

A Record of Lodoss War grafikai kivitelezése meglehetősen jó. Minden grafikai elem - a karakterek, az épületek, stb. - 3D-ben ábrázolt, így a pálya is elforgatható 3 fázisban, hogy az esetlegesen kitakart pályarészleteket is meg tudjuk nézni. A jelentősebb események előtt előre renderelt animációkat láthatunk, melyek kivitelezése szintén professzionális. A játék hangjai szintén nagyon jók, értve ezt a hangeffektekre és a zenére is. Az aktív zenei változást itt is remekül alkalmazták a készítők. Bizonyos helyzetekben hirtelen megváltozik a zene, így még feszítettebbé tudták tenni a hangulatot.

SakmaN
sakman@vogel.hu



▲ Az ellenfelek még bírják a varázslatokat



▲ Megegyezés persze nem születik...



▲ ...és elszabadul a pokol

ÖSSZEFOGLALÓ

A Record of Lodoss War tátongó űrt töltött be a Dreamcast-játékok körében. Remek sztori és nagyon szép grafika jellemzi. A játszhatósága kimondottan jó, az összes kezelési funkció tökéletesen le lett konzolosítva és a DC kontrollerével teljesen egyértelműen használható. A Diablot (és ehhez hasonló játékokat) kedvelők ne hagyják ki!

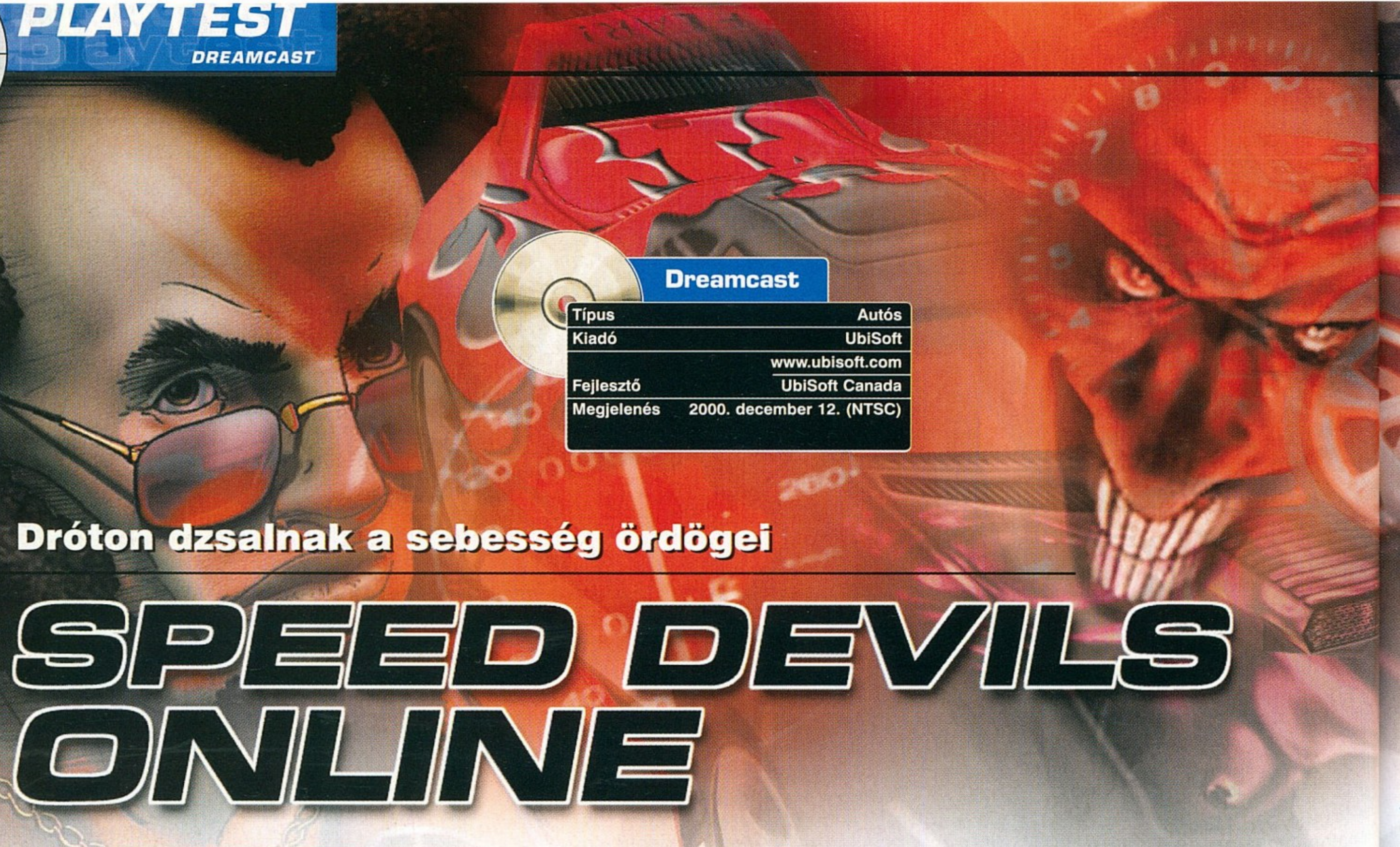
POZITÍVUM

- abbahagyhatatlan
- jó sztori
- szép grafika

NEGATÍVUM

- nagyobb tömörüléseknél lelassul
- magas savegame méret
- nem jelent meg korábban

GRAFIKA	88 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	90 %



Dreamcast	
Típus	Autós
Kiadó	UbiSoft
	www.ubisoft.com
Fejlesztő	UbiSoft Canada
Megjelenés	2000. december 12. (NTSC)

Dróton dzsalnak a sebesség ördögei

SPEED DEVILS ONLINE



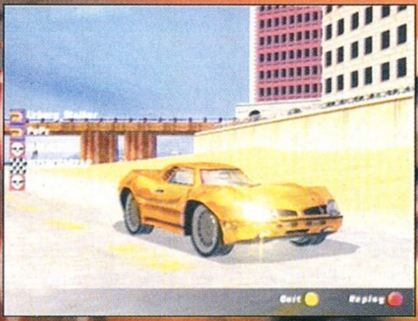
▲ Az autó sérüléseit sajnos nem fizeti a casco

A legjobb üzlet egy korábban már eladott terméket egy kicsit kipofozva újra eladni ugyananannak a vevőnek. Főként akkor, ha az "új" termék rendelkezik az előzőnél (a Speed Devils 1999 végén jelen meg) beígért, de kihagyott internetes támogatással. Ez jelen esetben a Speed Devils Online Racing, és a UbiSoft próbálja meg újra ránk sózni.

A két rész közötti különbség nem igazán jelentős. Elsőként megemlítendő egy új pálya (New York), amit csak on-line módban lehet kiválasztani. Az eredeti 11 autó elég kevésnek bizonyult, így újabb 11 típus érkezett a virtuális kereskedőszalonba. A szembetűnő változások sora ezzel gyakorlatilag véget is ért, de a későbbiekben még találkozni fogunk olyan örvendetes vagy éppenséggel utálatos dolgokkal, melyek az eredeti játékot nem jellemezték. A SDOR két játékmóddal rendelkezik: on-line (netes) és off-line (helyi). Az off-line mód az internet eléréssel nem rendelkezők és az eredeti játékot nem ismerők miatt maradt a játékban. A gépi ellenfelek egyébként kimondottan kemény edzőpartnerek, sőt egy kicsit túlságosan is jól játszanak. Nem igen tudom elképzelni, hogy akár egyetlen emberi játékos olyan pontosan tudná venni a kanyarokat (mindig az ideális íven és a megfelelő sebességgel) mint a program által generált versenyzők.

Az off-line mód egyébként tényleg nem nyújt szinte semmi extrát a gyakorláson kívül. Bármelyik autót kiválaszthatjuk, bármelyik pályán játszhatunk, és még a kocsink épségével sem kell törődnünk. Cserébe viszont elmarad a küzdési vágy egy izmosabb verdáért, vagy az esetleges tuningolás összegének megszerzéséért. Arra viszont tökéletesen jó, hogy letesztteljük a különféle kocsik menettulajdonságait, és kitapasztaljuk a pályák trükkjeit, rejtett rövidítéseit. Az autók négy kategóriába sorolhatók. A legcsirkébb kocsik a D kategóriában vannak, ezekkel még a kanyarok bevétele is képtelenség bizonyos sebesség felett. A C kategóriában már sokkal jobb tulajdonságú gépeket találunk: jobb gyorsulással, magasabb végsebességgel, élesebb kanyarvételi képességgel kecsegtetnek. A B és A kategóriás járgányok már igazi nagyágyúk, hihetetlen brutális dolgokra képesek. Egy 300 fokos hajtűkanyart jóval kétszáz felett is könnyedén be lehet velük venni, úgy gyorsulnak nulláról százra és a fékhatásuk is olyan, hogy nincs ember, aki ezt a fizikait terhelést a valóságban élve kibírná. A futamokban csak a miénkkel azonos kategóriájú autók indulnak, így nincs rossz szájízünk ha vesztünk, mivel majdnem azonos esélyekkel indulunk (nem úgy, mint a neten...). A kocsik képességeinek javítására nincs mód, de van két nagyon lényeges dolog. Az egyik a megfelelő gumiabroncs kiválasztása. Havas-jeges pályán slick gumival csak öngyilkosjelöltek indulnak, a sivatagban pedig anynyi az esélyünk a nedves aszfaltra tervezett abroncsokkal, mint a tortagyertyának a szélviharban. A normál gumik gyakorlatilag mindig használhatók, de a speciális körülményekre tervezett gumikkal (szuper száraz, szöges stb.) sokkal jobb menettulajdonságokat érhetünk el, ha a megfelelő pályán alkalmazzuk őket. Érdemes rászánni egy kis időt, és minden pályán megnézni a startnál, hogy a CPU-játékosok milyen gumit "raktak" a kocsijukra. Biztos, hogy az optimális abroncsokkal fognak indulni - ahogy most már mi is. Pillanatnyi előnyre tehetünk szert, ha jó időzítéssel használjuk a Nitrogyorsítót. Ez a lötty sokkal agresszívebb gyorsulásra készteti kocsinkat, és ez alatt a pár másodperc alatt jelentős előnyre tehetünk szert, vagy éppenséggel utolérhetjük az előttünk haladót. Ezt a lehetőséget természetesen az "ellenfeleink" is kihasználják.

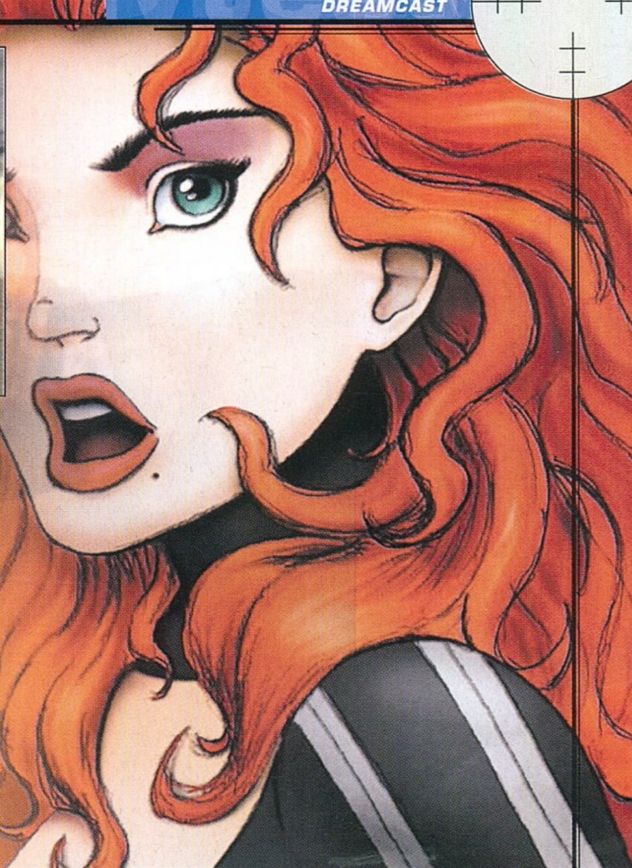
Ha már alaposan kigyakoroltuk magunkat, akkor itt az ideje felcsatlakozni az internetre. A SDOR ugyanis innentől kezdve lesz igazán élvezetes játék. Ha túlvagyunk a bejelentkezési procedúrán (kissé körülményes), akkor máris nekiláthatunk versenyzői pályafutásunk építgetésének. Kezdő tőkénk (10 000 USD) pont arra elég, hogy a leggyengébb kocsik közül megvegyük az egyiket. Ami ezután jön, azt leginkább türelemjátéknak lehet nevezni. Az esélyünk arra vonatkozóan, hogy egy versenyt megnyerjünk igencsak konvergál a nullához. Persze adott a lehetőség, hogy csak a kevésbé rutinosakkal kerüljünk össze. A leggyorsabb szerver kiválasztása után elkezdhetünk "D only" és hasonló megnevezésű futamokra vadászni, de a legjobb, ha magunk csinálunk egy ilyet. A névnek mehet az előbb említett szöveg, beállítjuk az általunk legjobban begyakorolt pályát (naná!), kikapcsoljuk a nitróhasználatot, letiltjuk a nem D-s kocsival rendelkező játékosokat és várunk. Igen hamar ránk találnak a T-matricás sofőrök, és kiegyenlített esélyekkel indulhat a küzdelem. Persze még így is előfordulhat, hogy utolsóként érünk a célba, de nem szabad csüggedni. Csak egy dolog lebegjen a szemünk előtt: minden induló kap pénzt a futam végén. Lehet, hogy csak 300 dollárral leszünk gazdagabbak, de néhány futam után már vehetünk valami tuningot a kocsinkra. És el is érkeztünk az on-line játék legsarkalatosabb pontjához: pénz. Minden, azaz MINDEN pénzbe kerül, amit az autónkra akarunk applikálni. És nem kevésbe! Kétféle erősségű tuning van, de a második felszereléséhez meg kell lennie az elsőnek. A kocsink végsebességének megnövelése első fokozatban 3300 USD, a következ-



▲ Kedvenc sárga Indy GT1-em hasít a tengerparton

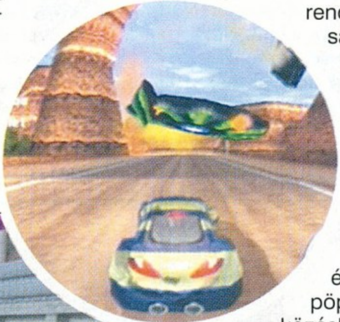


▲ Egy kicsit fúj a szél errefelé...



zó szint viszont már majdnem 6000. Egy biztos, tuning nélkül esélyünk sincs a győzelemre. További kiadásként jelentkezik a kocsinkat ért károk javítási költsége, ami szintén nem olcsó mulatság. Ha valaki már nagyon gazdag és csak kedvtelésből akarja szórni a pénzét, akkor rámehet az "optikai" tuningra. Minden kocsihoz létezik legalább húszfajta festésminta, és kéttucat különféle könnyűfém felni. Ezek a kocsink menetteljesítményén ugyan semmit sem változtatnak, de gizdáskodni kiválóak. A normál játékmódban három dologért jár pénz. Az első helyen befutó, a verseny folyamán legtöbbet vezető és a leggyorsabb sebességet elérő versenyző kap anyagi elismerést. További pénzkereseti lehetőség a rendfenntartó erők bosszantása. A pályákon fix helyeken állomásoznak a traffipaxoló rendőrjárőrök (kocsi, motor, helikopter). Ha az aktuális sebességhatárt sikerül átlépnünk, akkor ezért pénzt kapunk (bevezethetnék itthon is). Ez eleinte biztosan nem fog sikerülni, de később már szinte természetes lesz. Ha már jó alaposan feltuningoltuk a kocsinkat, akkor hazardírozhatunk is. A Trials játékmódban különféle dolgokra tehetünk fel pénzt: körönként egyre jobb köridő, a legkevesebb sérülés a kocsin stb. Ezt a fogadást persze el is veszíthetjük, úgyhogy csak a tuti dolgokban kockáztassunk. A legrizikósabb a Vendetta mód. Itt magát a kocsit tesszük fel tétnek, azaz a verseny vesztese gyalogszerrel lesz kénytelen távozni a helyszínről.

Eddig a játék, most pedig a kritika. Az általam legjobban fájlalt momentum a kocsik irányíthatósága. Ez hatványozottan igaz a D kategóriás - a kanyarokban tehetetlen vasdarabokként sodródó - kocsikra. Sokszor vissza kellett fognom magamat, hogy bele ne vágjam a képernyőbe a gamepadot. Persze tudom, hogy ez sokba kerül, így inkább az ízes-





▲ Most fontosabb dolgom van, mint a kaszinózás

hangos anyázást választottam. Húzom a kart jobbra, padlóig nyomom a féket, a kocsi meg egyenesen tovább. Mi ez, ha nem idegesítő? A másik nevetséges dolog a játékban az ütközésérzékelés és annak következményeinek lekezelése. Ha egy ellenfél hátulról meglök minket, akkor tuti kipördülünk, és a helyes iránnyal szembe fordulva állunk meg. Ha mi lökjük meg az ellenfelet hátulról, akkor dettó ez történik. A pályákon elhelyezett különféle terepcuccokban (sziklaomlás, rendőrmotoros, t-rex krakagyil) szintén elakadhatunk. Ez alól csak a gyenge anyagból készült KRESZ-táblák képeznek kivételt. Sajnos velem is megtörtént, hogy izmos küzdés és többszöri pozíciócsere után vesztesként kerültem ki egy páros küzdelemből. A Louisiana pályán a cél előtt egy vasúti sorompó zárja el az utat. A cél előtt 50 méterrel, jelentős előnyből sikerült 15 mp hátránnyal célba érnem, mert úgy belegabalyodtam a lezárt sorompóba, mint tükörponty a szákba. Nem voltam nagyon ideges, ááá!

A játék grafikai megjelenése egyesek szerint csúnyább, mások véleménye alapján pedig szebb, mint az első részé. Mivel ezt nem tudom se igazolni, se megcáfolni, így nem formálok véleményt róla. A grafika kinézete valahol a SF Rush 2049 környékén van. A mozgatás sebessége egészen jó, általában 30 fps környékén mozog, de sűrűbb akció esetén alaposan beszaggat. Nagyon jók az interaktív dolgok, pl. T-rex, ufók, forgószél stb. Az autók jól láthatóan törnek, gyűrődik a motorháztető, kitörik a fényszóró stb. Feltűnő különbségeket fedezhetünk fel az on-line és off-line rész menürendszerének megvalósításában. Míg az off-line rész maga az egyszerűség diadala, addig az online menürendszer kimondottan igényes és látványos megvalósítású. A játék hangjai nem fognak a menynyekbe röpíteni minket. Bár a motorok hangja és a fékcsikorgás nagyon pöpec, de minden ütközéskor ugyanaz a töréshang jön a hangszóróból. A zene nem rossz, de a legtöbbször zavaró, így én is visszavettem a hallhatóság alsó határára. Mindent egybevetve inkább középszerűek a hanghatások, ebben még mindig a Metropolis SR az etalon.

SakmaN
sakman@vogel.hu



▲ Az ufók genetikai mintát gyűjtenek

ÖSSZEFOGLALÓ

A Speed Devils Online a legjobb netes autós játék Dreamcaston, még a Podnál is sokkal jobb. Kimondottan nagy mélységekbe viszi a vele komolyan foglalkozó játékost, gyakorlatilag abbahagyhatatlan. Ha az idegesítő hibákkal együtt tudunk élni, és el tudjuk fogadni az önhibánkon kívüli vereségeket, akkor nagyon jókat fogunk vele játszani. A játék megvalósítása az átlag felett van, de messze nem tökéletes. Az irányítás is küzdős egy kicsit és az előrejutás is nehézkes a kezdetekben. De hát ez egy ilyen játék.

POZITÍVUM

- on-line módban abbahagyhatatlan
- fejlesztési és fejlődési lehetőség
- végre itt van

NEGATÍVUM

- az irányítás kezdetben nehézkes
- off-line módban nincs benne kihívás
- 1 évet késett

GRAFIKA	81 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	88%

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

Ripacsok a bokszringben - ismét

Nintendo 64

Típus	Verekedős
Kiadó	Midway
	www.midway.com
Fejlesztő	Midway
Megjelenés	2000. november

Egy újabb sportjátékkal gazdagodott az N64-es kínálat: kezdhetnénk akár így a mondandónkat, de mégsem tesszük. Akik már ismerik a Ready 2 Rumble első részét, nyilván jól tudják miért nem: ez a bokszjáték ugyanis nem annyira magáról a bokszról, mint sportról szól, hanem inkább a bokszot övező showról. Van benne minden, ami a hangulatkeltéshez kell: meccseket felkonferáló (eredeti) showman, aki jó hosszan üvölti, hogy "Let's get ready to rumble!", és hülyébbnél hülyébb külsejű bokszolók, akik szemlátomást többet foglalkoznak az imázsuk alakításával, mint a boksztudásuk csiszolásával. Maguk a küzdelmek is olyanok, mint egy jól megkoreografált szórakoztató műsor: nem múlik el meccs kiütéses győzelem nélkül - pontozásra nincs is szükség. Egy többszáz kilós hústorony megvívhat egy cingár kis mitugrásszal: a szabályok elég szabadosak, vagy talán nincsenek is.

Hát szóval a Ready 2 Rumble sokkal inkább egy látványos verekedős játéknak tekinthető, mintsem sportjátéknak. Na nem mintha ez a hátrányára válna! Sőt: jómagam például nem emlékszem, hogy lett volna olyan bokszjáték, ami öt másodpercnél tovább le tudott volna kötni, ám egy kis Ready 2 Rumble-re mindig kapható vagyok. Rendkívül mulattató, hogy a bemutatkozásnál oly magabiztos, nagyszájú fickók néhány bekapott horog után úgy dőlnek el, mint egy homokzsák - főleg jó érzés ezt látni, ha azt az ellenfelet történetesen egy barátunk irányítja. Már csak maguk az ütések és a mozdulatok is roppant viccesek.

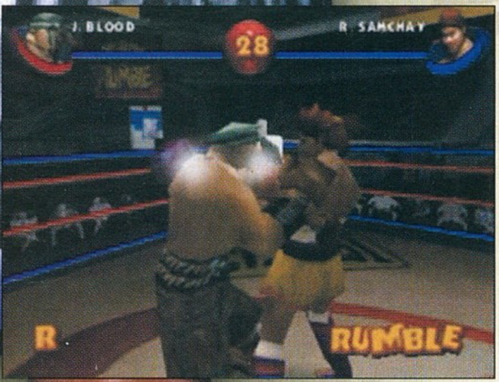
A Ready 2 Roumble 2-ben - csakúgy mint az előző részében - haláli fazonok közül válogathatunk, akik merőben eltérő stílusú bokszot képviselnek. A már korábban is szerepelt és sokak kedvencévé vált "mikrofonfejű" négernek, a jó öreg Afro Thundernek például a lábmunkájára támaszkodhatunk: körbeugrálhatjuk az ellenfelet, s az ellenfél ütései elől fürgén elhajolhatunk. Ugyanakkor a több tonnás "anyuci", Mama Tua pedig nagyjából Bud Spencer női megfelelője: szó szerint súlyos csapásokat mér ellenfeleire. Elég csak néhány közülük, ami célba talál, és még a legkeményebb fickóknak is kicsúszik a lába alól a talaj.

Összesen 17 karakter választható, s ebből 7 teljesen vadiúj. Méghozzá nem is akármilyen nevek: sikerült egy kis bunyóra megnyerni Shaquille O'Nealt, avagy újabb plasztikai műtétekre készíthetjük elő a "Popkirály" Jacko arcát. Sőt még az exelnök, Clinton is ringbe lép, s a First Ladyt sem hagyta otthon unatkozni: neki is elkenhetjük a sminkjét. Utóbbi megjegyzés pedig nem csak vicc, hiszen csakúgy mint az elődben, a bezúzott arcok kék és zöld színben pompáznak.

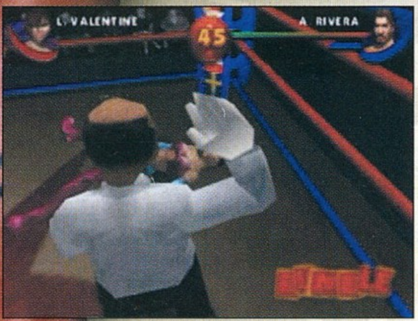


A játékban természetesen megint szerepel az ún. Rumble "lelkiállapot": e nélkül nem is lenne az igazi a Ready 2 Rumble. Aki esetleg még nem tudná, miről van szó: a bevitt pofonok (illetve azok nagysága) alapján a játéktér alján elkezd kiíródni a "Rumble" felirat, s amennyiben már minden betű megvan, szó szerint beizzíthatjuk az öklünket. Az elhajolás és az elugrás egyszerre történő lenyomásával aktiválhatjuk a különleges állapotot, s mindaddig extra erőseket fogunk ütni, míg a kesztyűnk világít. Jópofa dolog egyébként, hogy nem csak a bunyó hevétől lelkesedik be a bokszolónk, hanem mindegyik figurának van egy gúnyolódó mozdulata is, és ezzel is újabb betűket gyűjthatunk fel.

A második részben kicsit továbbfejlesztették a Rumble módot, ugyanis nem elég, hogy felhergelhetjük magunkat, hanem kicsit továbbtaktikázva még tovább lehet tölteni a "Rumble" feliratot - egyszerre háromszor mehetünk rajta végig. Logikus módon kikövetkeztethető, hogy minél tovább tartalékoljuk az erőnket, utána annál jobban tombolhatunk. A harmadik fokozatnál úgy fejezhetjük be a menetet, hogy az ellenfelet egyszerűen megsemmisítjük, s kiütjük a ringből - mondhatni ebbe a játékba is becsempésztek egy kis "kivégzést".



▲ Ég a kezem alatt a munka



▲ Mennyinél is tartunk? Még alszom egy kicsit



▲ Valami mászik a plafonon?

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt
Mace: The Dark Age	– –
Ready 2 Rumble: Round 2	
Killer Instinct Gold	– –

A főmenüben - ahogy korábban is - két főbb egyjátékos üzemmódot találunk. Egyrészt a sima arcade módot, ahol egyszerűen csak választunk egy versenyzőt, majd sorban le kell győznünk az ellenfeleinket, másrészt pedig a bajnokságot, ahol menedzselni is kell a versenyzőt. Utóbbinál edzéseket kell végigcsinálni (ugrókötéllel, bokszzsákkal, súllyal és egyebekkel), s az így elvégzett munka segítségével javíthatunk az emberünk egyes adottságain, majd benevezhetjük csak pénzdíjért folyó meccsekre, illetve a címmérkőzésekre. A pénz arra jó, hogy extra cuccokat vegyünk: például edzés nélkül, mindenféle vitaminok és doppingszerek fogyasztásával is növelhetjük a versenyzőnk erőnlétét.

Az említetteken kívül még két üzemmód létezik: a több versenyző csapatba válogatásával játszható Team Battle, és ami teljesen új: van az ún. Tournament, melynél hanyagolva a mesterséges intelligenciájú bokszolókat akár egy nyolcfős társaság is játszhat együtt: azaz egyazon bajnokságon belül ennyien lehet egymással versengeni. A Ready 2 Rumble főleg a grafikájának köszönheti a sikerét. A mulattató animációk nélkül mit sem érne az egész: rendkívül meggyőző, ahogy a pofonoktól megtántorodnak a figurák, vagy ahogy a kiütött fél elkezd szédelegni. Ráadásul még a pofák is rongyolódnak, amit jól meg lehet figyelni, hiszen van first person nézet is. Csak az nem tetszett, hogy ezúttal tovább lehet pofozni a már kiütött ellenfelet: kicsit hülyén néz ki, hogy minden egyes nyakleves után újra elkezd szédelegni. Bár ha mi adjuk a pofonokat, ez nem annyira idegesítő, hiszen a segítségükkel újabb betűket gyűjthatunk ki.

Természetesen az N64 verzió nem veheti fel a versenyt a PS2-es vagy a Dreamcast verzióval, de ez szerencsére csak a háttérnél ütközik ki vészesen - és hát ugyebár a gyökér stadionokra általában kevesebbet figyel az ember, mint magára a ringre. A bunyó a lehetőségekhez képest pedig majdnem ugyanazt az élményt nyújtja, mint a következő generációs platformokon. Mellesleg ha már itt tartunk, egy apró részlet véleményem szerint talán N64-en a legjobb: nevezetesen a gombkiosztás. A játékot mintha a Nintendo irányítójához tervezték volna: első nekifutásra, már az első menetben megszokjuk, mi hol van. Az elkülönülő A és B gombokkal elhajolunk, illetve elugrunk, a kamera gombokkal pedig a különböző ütéseket indíthatjuk.

A Ready 2 Roumble Round 2 végül is olyan lett mint az elődje. Kicsit javítottak a részleteken, ezért az első rész rajongói most is örömüket lelik benne, ám azon sportkedvelők, akik már korábban sem láttak a játékban fantáziát, most sem valószínű, hogy megváltoztatják a véleményüket. El kell ismerni a játék hibáit: még ha a továbbfejlesztett mesterséges intelligencia miatt meg is gyűlik egy-két ellenféllel a bajunk, elég hamar végigmehetünk a játékon. Még abban az eseten is, ha nekiállunk szőszmötölni egy bokszoló tökélyre fejlesztésével. Nem tartogat tehát túl hosszú távra kihívást a játék. No persze mentségére lehet felhozni, hogy az unalom ellen találták fel ugyebár a kétjátékos módot! Azzal a véleményemmel pedig egészen biztos nem vagyok egyedül, hogy a Ready 2 Roumble Round 2 az egyik legpoénosabb verekedős játék Egy baráti társaság átkozottul jól elszórakozhat vele.

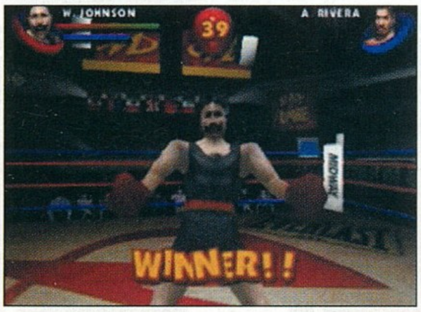
V.Z.
vzoli@vogel.hu



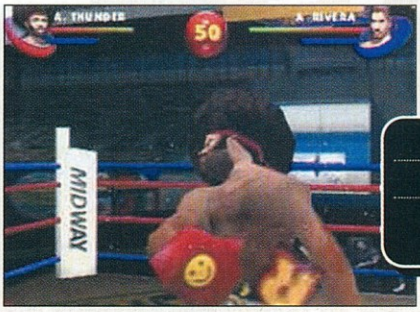
▲ Butcher kemény fejére ráfér egy kis puhítás



▲ Egy horog, egy betű: mindjárt begorombulok!



▲ Öregember nem vénember - még ha 111 éves is



▲ Afro barátomnak néha csak a kesztyűje mosolyog

ÖSSZEFOGLALÓ

A Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 nem igazán a sportjátékok kedvelőinek készült. Nem egy "intelligens" sportprogram, hanem inkább egy csihi-puhi akciójáték. A vicces animációk miatt jókora reakcióidővel csattannak el a pofonok, ezért csak minimális mértékben lehet taktikázni: inkább gombnyomkodásból áll a küzdelem. Ugyanakkor a játék kezelése nagyon egyszerű, könnyű beletanulni, s a küzdelmek igencsak mulattatóak. Éppen ezért ideális multiplayer játék: aki most látja először a programot, eséllyel állhat ki az ellen, aki esetleg a korábbi résszel már két éve nyomul.

POZITÍVUM

- Vicces figurák
- Könnyű kezelhetőség
- Új multiplayer mód

NEGATÍVUM

- Egyjátékos módban hamar végigvihető
- Az ütéseket hamar ki lehet tapasztalni, s ezért idővel monotonná válnak a meccsek

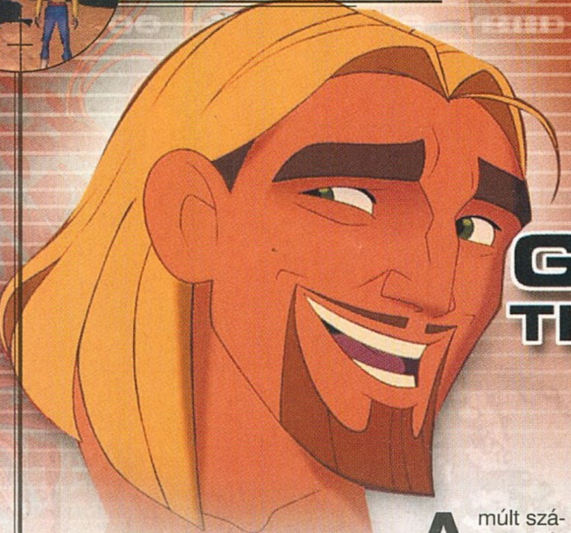
GRAFIKA	78 %
HANG	84 %
ÉRTÉK	**81 %**


s videoeszközök
ap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá —
csakhogy ez az
változat már
scriptmotor
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo
Műszaki Magazin

PLAYTIPP



Tartalom



GOLD AND GLORY
THE ROAD TO EL DORADO

A múlt számunkból megtudhattátok, milyen játék is a Road to Eldorado, most pedig részletesen elmondjuk, miről is szól. Bár tulajdonképpen egy mondatban meg lehet határozni: ugyanarról, mint az azonos című rajzfilm, az Irány Eldorádó. Aki tehát már látta a moziban, nyilván jól ismeri a két jómadarat, Tuliót és Miguelt, akik egy nagy utazásra indulnak az Újvilágba, hogy ott megtalálják a mesés gazdagságú várost, Eldorádót. A játékban ők maguk mesélik el a történetüket, s az elbeszélésük egyes epizódjait élhetjük át. Kezdetnek Spanyolországban találjuk őket, amint a kikötőváros piacterén épp a körözési poszterüket bámulják - tudniillik a két hamiskártyást keresi a hatóság.

Escape from the Town - Part 1

Mivel hőseink nem szeretnének túlságosan közismertek lenni, tépjük le nyomban azt a posztert. Ezután induljunk pénzt keresni, merthogy Tulio zsebében mindösszesze egy peseta lapul, amiből aligha futja egy tengerentúli utazásra. Viszont egy zacskó kukoricára pont elég, úgyhogy fektessük be a tőkénket. Ezután menjünk a kukoricaárus mögötti részhez, ahol egy tyúk bóklászik. Morzsoljunk a földre egy kis kukoricát, s máris egy szárnyassal leszünk gazdagabbak. Új szerzeményünket vigyük a baromfiárushoz, s adjuk el neki. Miután "véres verejtékkel" sikeresen megötszöröztük anyagi forrásainkat, lazításképpen tegyük próbára a szerencsénket. A csirkés fickó mögött nyílik a fogadó bejárata, s bent az asztalnál leülhetünk kockázni - ajánljuk fel tétnek az öt pesetánkat. A szabályok egyszerűek. Az első játékos dob, majd megtippeli, hogy a második játékos kevesebbet, avagy többet fog-e nála dobni. Ha a tipp helyes, netán ugyanannyit dob mindkét fél, akkor az első játékos nyer - minden fordulóban a játékosok sorrendje felcserélődik. Az ellenfelünk szintén elég csóró, úgyhogy nem sok időbe telik, hogy kiforgassuk az összes vagyonából. Még alig melegedünk bele a játékba, mire egy papírdarabot húz elő, amin állítólag egy nagyon értékes térkép van: a titkos út Eldorádóba. Tulio hiába ágál, hogy az csak egy értéktelen fecni, Miguel tanácsára mégis elfogadja tétnek. Ráadásul miután megnyertük, cserébe le kell mondanunk valamennyi pénzünkről, tehát mindössze egy térképpel a zsebünkben folytathatjuk a kalandozást.

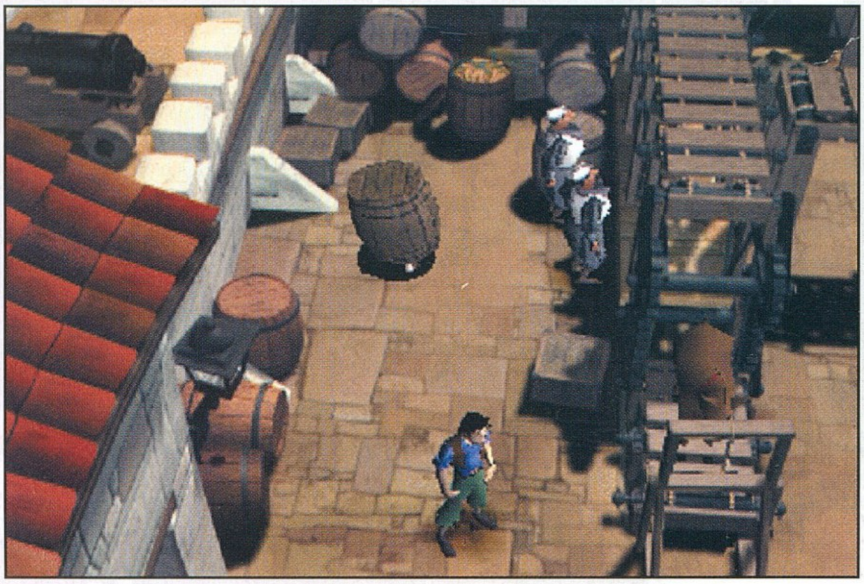


A kikötőbe vezető kaput egy katona őrzi, aki valahonnan ismerősnek találja hőseink ábrázatát - jobb nem kísérteni a sorsot, míg rá nem jön, honnan is: tehát a másik irányba induljunk. Annál is inkább, mert a katona közli, hogy a kikötőbe való belépésért még fizetni is kell. Csak nőknek és gyerekeknek ingyenes...

A főtérről távozván jobbra fordulva (a beszélgetés után eltűnik a másik irányból az őr), menjünk fel a lépcsőn, majd vágjunk keresztül az "átjáróházon". Egy szemtelen kölyökbe botlunk, aki nem hajlandó továbbengedni minket, s a csúzlijával ad nyomatékot a felszólításának. Sebaj. Lépjünk oda a közeli hordóhoz, amit megvizsgálva Tuliónak remek ötlete támad: sikerül rávennie Miguelt, hogy rögtönözzön magának páncélt az amúgy igencsak orrfacsaró szagú alkalmatosságból. Miután bebújt a hordóba, csak oda kell mennünk a sráchoz, s az megszégyenülten menekül. Még a csúzliját is ottfelejti, amit persze vegyünk fel, és folytassuk az utunkat.

Hamarosan ráakadunk a problémánk megoldására: az egyik kerítés mögött egy női ruha szárad. Valahogy meg kéne szereznünk, s akkor ingyen beléphetnénk a kikötőbe...

Az utcában két érdekes fazonra figyelhetünk fel: az egyik a Nagy Malezo, aki adja a hősszerelmest és torreádort, s mellesleg mint El Diablo legyőzőjét hirdeti magát, a másik pedig nevezett bika őrzője, aki szerint az ő kedvencét soha senki nem győzte még le, és nem is fogja. (Utóbbi a piactér mögött találjuk - a lépcsős résznél vezet oda egy elágazás.) Meséljük el neki, miket fecseg összevissza a Nagy Malezo, s ezzel egy tippet kapunk, hogy a bika sosem felejti el egy ellenfele arcát sem, s nem nyugszik, míg nem végez velük - bár Malezónak állítólag csak az alfelét szokta látni. Ismét beszéljünk a "hős" torreádorral, s vegyük rá, hogy El Diablo mellett meséljen a győzelmeiről: miután biztosítjuk, hogy a bika jól el van zárva, még hajlandó is erre. Kövessük őt. A bika őrzője annyira nem bírja Malezo képét, hogy még az őrhelyét is otthagyja. Kérjük meg Malezót, hogy fogjon bele az egyik történetébe, s mialatt mesél, nyissuk ki a kaput: így rögtön tanúi lehetünk a Nagy Malezo hősiességének. Most már csak ki kell döntetnünk a kerítést a bikával. Először is haragítsuk magunkra, és lőjünk a farába a csúzlival. Utána tegyünk egy kerülőt az átjáróházon keresztül, s függeszszük ki a plakátunkat a kerítésre - elvégre a bika állítólag nem felejti el az arcokat. (Először vizsgáljuk meg a kerítést, s miután Tulio elmeséltе az ötletét, akkor vegyük elő a plakátot.) A terv beválik: miénk a ruha, amit persze vegyünk fel - közben egy kis epizód játszódik le a szemtelen kölyök apjával, aki visszakéri a csúzlit. Visszatérve a piactérre Tulio felölti a ruhát, és belefoghatunk a terve megvalósításába: mialatt ő teszi a szépet a kapu őrének,





osonjunk ki a háttérben Miguellel - természetesen "lopakodó módban".

Escape from the Town - Part 2

A kikötőben meglepő módon gépesítve van a berakodás. Futószalagon tudunk fellógni Cortes egyik hajójára, csak előbb valahogy be kell indítanunk. Ismét a hordós trükk következik: miután Miguel felfedezte a gépezet "üzemanyagát", a hordó répát, megint bújtassuk Miguelt az egyik hordóba, akivel így észrevétlenül lopózhatunk az őrök háta mögé. Amikor épp hátra néznek, nem szabad mozognunk. A répákhoz kell eljutnunk, s csórnunk belőlük egyet, majd visszatérnünk a kiindulóponthoz. Miguelhez fordulva másszunk ki a hordóból. A répát ezután nem szabad csak úgy odaadni a szamárnak, hanem az előtte lévő állványzatra akasszuk fel, s lám a gépezet beindul. Immár csak egy gond van: az utolsó futószalag rossz irányba halad. Nyomjuk le a kart a futószalag alatt, s a probléma megoldódik. Másszunk fel az állványzatra s bújjunk bele egy-egy hordóba mindkét hősünkkel: ezzel az utazás kezdetét veszi.

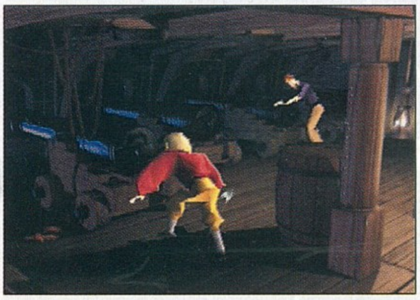


Voyage to the New World

Tulio és Miguel nem épp az első osztályon utaznak: a potyautasokat nyomban börtönbe vetik. A következő feladat a szökés. Csupán egyetlen segítség jöhet szóba: Altivo, Cortes csatalova, akit a fedélzeten tartanak - a jelekből ítélve nem túl jól. Minthogy elég sovány a kosztja, talán hajlandó segíteni az almánkért cserébe: vegyük fel a földről, majd másszunk fel az oldalgerendán, és dobjuk ki neki. Ennek eredményeképp egy pajszer pottyan le - pont Miguel fejére. Mialatt kipiheni az utóbbi eseményt, Tulioval húzzuk le a kötéllétrát jobbról a pajszerrel, és másszunk fel. A kabin ajtaját nem tudjuk kinyitni, viszont be tudunk nyúlni a kisasztalon heverő kekszért. Amikor elvesszük, az alvó matróz azt hiszi, hogy a majma rakoncátlankodik, s a nevén szólítja a kedvencét. E szerencsés véletlennek köszönhetően immár tudjuk a majom nevét: ébresszük fel tehát az állatot, majd adjunk neki egy kis kekszet. Kérjük el tőle az egyik kulcsot. Másszunk át a cella tetején lévő fogódzkodók segítségével, s túloldalt illesszük be a kulcsot az ajtóba. Két kulcs szükséges, s minthogy játékonként változó, melyik kettő, nincs mese: próbálgatni kell. Sorban kérjük el őket a majomtól, de vigyázzunk: egyszerre mindig csak egyet szabad elkérni. A kulcsos ajtó a hajóágyúkhoz vezet, amiket épp egy matróz tisztogat. Amikor előlépünk, sajnos a matróz felfedezi Tuliót és visszalöki a börtönbe. Ennek eredményeképp felébred Miguel, s most egy darabig őt kell irányítanunk. Vegyük szemügyre vele is a kötéllétrát, majd kérjük meg Tuliót, hogy törje a fejét. Emberünk egy kicsit túlzásba esik... De most már legalább felmászhatunk. Az ágyúknál ezúttal egy elhagyott fejkendőre figyelhetünk fel: lopakodjunk oda Miguellel, és álcázzuk magunkat. A matróz ezután arra kér minket, segítsünk neki az ágyúkat fényesíteni. Próbáljunk meg munkához látni, mert úgyse fog menni: Miguel elpanaszolja, hogy nem talál sehol sem egy rongyot. Erre a matróz odaadja a zokniját. Ha megpróbálunk kimenni, kiderül, hogy be vagyunk zárva a fedélközbe, úgyhogy valami más kiutat kell találni. Kénytelen-kelletlen lássunk munkához, s fényesítsük kicsit az egyik ágyút: jutalmul legalább vehetünk a matróz kekszéből.



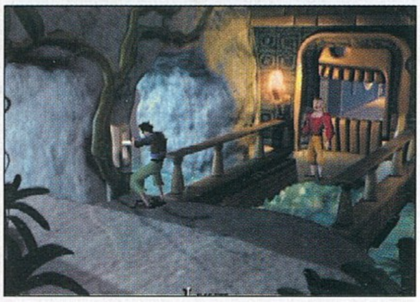
Eközben a fickó megjegyzi, hogy eléggé elszaporodtak a patkányok, pedig mennyire irtózik tőlük... Remek! Menjünk vissza Tulióhoz, és készítsünk patkányfogót: emeljük fel a földön a rácsot. Csakhogy nincs mivel kitámasztani! Miguel elkeseredésében Altivóhoz fordul, és nagy meglepetésére a ló még segít is. Az



újabb pajszerrel támasszuk ki a rácsot, és szórjuk a csapdába a kekszet. Az így elfogott egeret ezután vegyük ki a zoknival, majd mutassuk meg a matróznak, aki ijedtében elalél. Nos akkor már csak egy kijáratot kell kieszközölnünk: mártsuk az egyik zoknit a sarokban lévő lámpaolajba, gyújtsuk meg az egyik lámpásnál, mire Miguel átviszi a lángot az ágyú kanócára. A nagy zajra még Tulio is felébred - épp csak a hajó legénysége nem. Menjünk ki a lyukon: ekkor Miguel megkéri a barátját, másszon fel a fedélzetre.

Mikor fent megkapjuk Tulio irányítását, oldozzuk el Altivót, és az így nyert kötelet kössük rá a korlát alatti gyűrűre - ezzel biztosítjuk az utat Miguel számára is. Ezután próbáljuk meg elforgatni a mentőcsónak csörlőjét, bár ez csak Miguelnek fog menni. Neki is csak félig-meddig... A leszakadt csónakot kicsit agyafúrtan tudjuk a vízbe juttatni: vegyünk a hordóban tárolt almákból, és tegyük a csónak alá ékelődött gerendára - utóbbi ugyanis voltaképpen egy mérleghinta, ami Altivo súlyától nyomban működésbe is jön.





The search for Eldorado - Part 1

Bár a partra szállás során elég rémisztő jelek fogadják hőseinket, azonnal a mesés gazdagságú város nyomába erednek, hiszen megpillantják a Madár sziklát, ami az első tájékozódási pont a térképen. Vegyük fel a kardot a koponya mellől, másszunk fel a szikla tetejére, és vágjunk le vele egy liándarabot. Ezután szintén a karddal törjünk utat a bozótoson át, s hamarosan ráakadunk a következő pontra: a Holló hasadékra. Ott egy nádszálat pillanthatunk meg a földön, amiből Miguel egy sípot rögtönöz. Ezzel elkergethetjük az erdőben a kígyót, ami a kis armadillót fenyegeti. Újdonsült barátunkra - akit hőseink Bibónak neveznek el - mindjárt szükségünk is lesz: kössük rá a liánt, és lőjük fel a Holló hasadék alján lévő ággal - az öreg fát Miguellel tudjuk meghajlítani. Másszunk fel a rögtönzött kötélhágcsón, majd fent törjük le az elálló ágat a fáról, amivel próbáljuk meg a folyónál megmozgatni a kőrakást: szúrjuk a kövek közé, és feszítsük meg. Ehhez megint csak Miguel erejére van szükség. Amint vele látunk munkához, mindjárt megindulnak a kövek, s utána a folyón keresztül a köveken, illetve a teknősök hátán kelhetünk át - csak arra kell vigyázni, hogy a piranhák ne kapjanak el ugrás közben. Miguellel az ugrándozás végénél kicsit eltérő útvonalat kell választanunk, mivel a elfogy az út. Szóljunk ki Tuliónak, hogy borítsa be a parton lévő követ.

The search for Eldorado - Part 2

Ezzel egy újabb megjelölt ponthoz érkezünk: a nagy koponyához. A koponya belsejében néhány kapcsoló vár ránk: az első meghúzásával kapásból megszabadulunk Migueltől. No nem baj: folytassuk a terep felderítését. A következő néhány terem kapcsolók segítségével nyílik, az irányt eltéveszteni nem lehet. Miután visszaérkeztünk a kiindulóponthoz, nem kell pánikba esni: másodjára elindulva már máshová fogunk kilyukadni. Végül használjuk a koponyás liftet, s ismételjük meg az iménti herce-hurcát Miguellel is.



A két jó barát találkozása után egy "páros" feladathoz jutunk. Álljunk Miguellel a jobb oldali koponyára, és adjuk át az irányítást Tuliónak, akivel húzzuk meg a kart - merthogy a koponyák itt is liftként szolgálnak. Utána álljunk a másik koponyára, és váltsunk megint karaktert, majd húzzuk meg most már a lenti kart. Immár Tulio is lent van, csakhogy a túloldalon, ezért álljunk vissza a koponyára, és ismét Tulióra váltva a másik lenti kart is működtessük. Utóbbi mindkét koponyát egyszerre működteti, úgyhogy lehozhatjuk Tulio oldalára Miguelt is. Egy lépcsőn mehetünk tovább lefelé, ami egy újabb karhoz vezet. A kar egy ablakot nyit, melyen keresztül fény áramlik be, s mellesleg Bibo is előkerül. A fényben egy női alak lenyomatát pillanthatjuk meg a falon. A lenyomattól balra a térképen szereplő síró sziklához érkezünk, azon túl pedig egy apró nyílást fedezhetünk fel, ami sajnos azonnal lezáródik, mihelyst közelítünk feléje. Ha azonban Bibót kérjük meg, az ő súlyától nem lép működésbe a zárszerkezet. A nyílásban egy szobrot találunk, amit ki kell tolnunk a két jó barához. Amikor a zárszerkezet ismét működésbe lép, omlasszuk a kis kőhalmot a szobor helyére. A szobrot ezután illesszük bele a lépcsőnél látott lenyomatba, hatására a nagy koponya szája bezáródik, s ezzel megszűnik a víz útja - azaz a szikla nem könnyezik immár. Másszunk fel a síró szikla kiszáradt szemébe, s ráakadunk az utolsó jelre is: a sárkányfejre. Mellesleg meglepő módon Altivo már ott vár ránk.

Roar of the Stone Jaguar - Part 1

Hát végre megtalálták hőseink Eldorádót, ahol igen furcsa kalandba keverednek: a bennszülöttek isteneknek nézik őket. Egy ideig ez igen szórakoztató a számukra: egészen addig, amíg a gonosz főpap, Tzekel Khan rájuk nem szabadítja a hatalmas Kő-Jaguárt. A menekülés kissé bonyodalmasabb, mint a filmben. Hőseink az úgynevezett Végzet Hídjához lyukadnak ki, mely azonnal leomlik, amint rálépnek, s az istenek csak megfelelő adományokért cserébe hajlandók azt újra felépíteni. Kissé fura rész következik. Menjünk Tulioval addig, amíg a bal alsó sarokban ki nem gyullad a szobor szeme. Ekkor váltsunk át Miguelre, és adjuk a szobornak a megmaradt fél pár zoknit, amit hősünk mint a legnemesebb illatot ajánl fel. Úgy tűnik be is válik ez a duma. Ismét Tulioval keressük meg azt a követ, amire rálépve a másik szoborfej világosodik ki Miguel oldalán, s azt pedig egy kis "zenével" ajándékozzuk meg - a furulyát használva. Immár Tulionál a megjelent hídrészen keresztül felszedhetjük a csontváz mellől az

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

kapcsolója a lépcsőfordulónál
zat, mert a pók arra is elsétálh
vetően már csak egy pók van
iménti kapcsoló a felsőbb szin
további három liftet működtet:
játszanunk. Az egyik emberün
a jobbszélső lift elé (még ne r
másik figurával húzzuk meg is
Ezután várjuk meg, amíg a pó
a bal felső liftre, s akkor eress
Gyorsan álljunk rá a jobb felső
mielőtt a pók visszamászna, é
fel. Legfelül van még egy utol
a másik karakterünket azzal v
persze továbbra is kerülve a t
pókkal.

Ho... z újság ... én!
Ha sz... nal együtt

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:
❑ példányban egész évre 11592 forint ❑ példányban fél évre 5796 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:
❑ példányban egész évre 11424 forint ❑ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:
❑ példányban egész évre 15456 forint ❑ példányban fél évre 7728 forint

Előfizetem a Klikk Magazint:
❑ példányban egész évre 3 792 forint ❑ példányban fél évre 1896 forint

Az előfizetés kezdete: 2001/............szám

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

2001/03

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban	CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel	1120 forintért
❑ példányban	CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel	980 forintért
❑ példányban	Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma	998 forintért
❑ példányban	Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma	1331 forintért

Név: ....
Cég neve: ....
Cím: ....
Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással
Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/03

A PLAYTIME! Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól! Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:
❑ példányban egy példány 1288 forint

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

2001/03

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

ra rész következik.
Menjünk Tulioval ad-
dig, amíg a bal alsó sa-
rokban ki nem gyullad a
szobor szeme. Ekkor vált
sunk át Miguelre, és adjuk
a szobornak a megmaradt fé
r zoknit, amit hősünk mint a
sebb illatot ajánl fel. Úgy tűnik
z a duma. Ismét Tulioval ke-
azt a követ, amire rálépve a
orfej világosodik ki Miguel ol-
pedig egy kis "zenével" aján-
eg - a furulyát használva. Im-
l a megjelent hídrészen ke-
edhetjük a csontváz mellől az

aranytálat, s azt felajánlhatjuk a bal felső szobornak - csak előbb Miguellel meg kell találni azt a talajrészt, amivel kigyújthatjuk a szemét. Ha ez is megvan, átugorhatunk az utolsó szoborhoz is - amit persze megint csak ki kell világítani Miguel segítségével. Utoljára a megmaradt kekszünket szolgálhatjuk fel nagyszerű spanyol ételnek címkézve.

A felépült híd egy lávafolyamhoz vezet. Ismét egy ugrándozós rész következik, melynek a végén - csakúgy mint a teknősöknél - megint kétfelé vezet az út. A jobboldali kapunál lévő kar a bal oldalit nyitja, ahol aztán találunk egy kart, amivel a rend kedvéért a másik oldalon nyílik a kapu. Miután hőseink ismét együtt vannak, némi létrázás után egy jókora piramishoz érkezünk.

Roar of the Stone Jaguar - Part 2

Valahogy fel kéne kaptatni az épület tetejére, csakhogy veszélyes pókok mászkálnak mindenütt. Ismét egy kis karhúzogatásos liftezgetés következik. Az első kar az első liftet működteti, amit úgy kell leeresztenünk, hogy a pók a jobb oldali kis szakaszon ragadjon, és így végül bemásszon az oldalsó lyukba. Csak ezután liftezhetünk tovább - Miguelt megkérve a kar működtetésére. A templom aljánál szedjünk egy kis gyümölcsöt, majd ismételjük meg az iménti trükköt az újabb pókkal. Az itteni karral mindkét alsó lift egyszerre működik, úgyhogy átvihetjük Miguelt is. Szedjünk Miguellel is egy kis gyümölcsöt, majd menjünk tovább. A felsőbb szintről létrázzunk fel, majd tegyük be csalinak a gyümölcsöt a le-felhúzható platform alá. Amikor a pók odamegy, préseljük agyon a lifttel, majd a következő kapcsolóval hozzuk tovább a másik emberünket is. Jobbra haladjunk tovább - a "prést" ugyanis nem használhatjuk liftként. Újabb pókot kell eltakarítanunk: ezúttal úgy, hogy egyszerűen leeresztjük a lifttel, majd amikor lent bemászott a lyukba, magával a lifttel zárjuk le a visszautat. A lift kapcsolója a lépcsőfordulónál van: vigyázat, mert a pók arra is elsétálhat! Ezt követően már csak egy pók van hátra. Az iménti kapcsoló a felsőbb szinteken még további három liftet működtet: ezt kell kijátszanunk. Az egyik emberünkkel álljunk a jobbszélső lift elé (még ne rá), majd a másik figurával húzzuk meg ismét a kart. Ezután várjuk meg, amíg a pók rámászik a bal felső liftre, s akkor eresszük le. Gyorsan álljunk rá a jobb felső liftre, még mielőtt a pók visszamászna, és liftezzünk fel. Legfelül van még egy utolsó kapcsoló: a másik karakterünket azzal vihetjük fel - persze továbbra is kerülve a találkozást a pókkal.

El Dorado in Peril

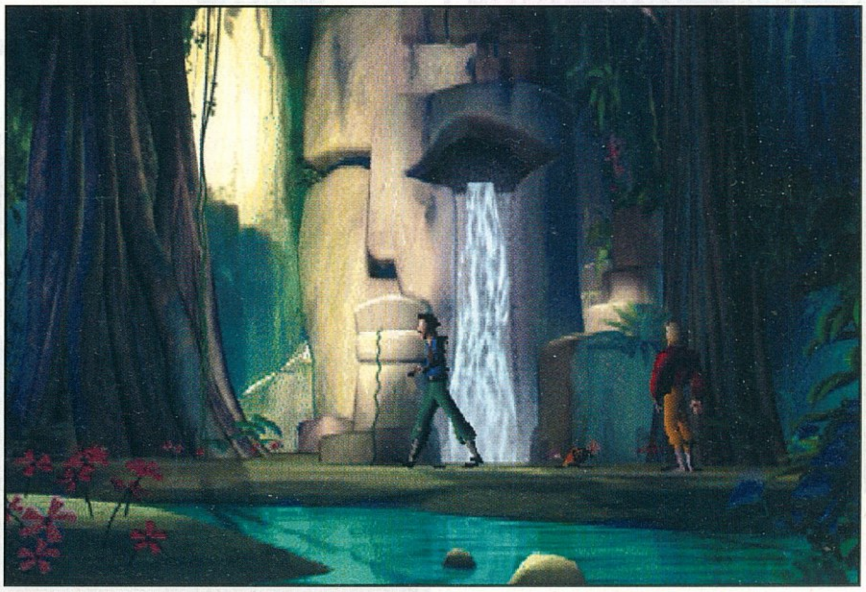
Hőseink végül sikeresen megmenekültek Tzekel Khan és szörnyetege elől, de ezután egy még veszélyesebb ellenféllel kell szembenézniük: Cortezzel, aki katonáival nyilván kifosztaná a gyönyörű várost, ha megtalálná. Tulio terve az, hogy vízzel árasztják el a város bejáratát. A víz temploma azonban sajnos Tzekel Khan felségterülete - márpedig egyelőre nincs víz. A templomban állítólag szörnyek lakoznak, akik a zsilipeket őrzik. Persze két "istennek" ez nem jelenthet gondot.

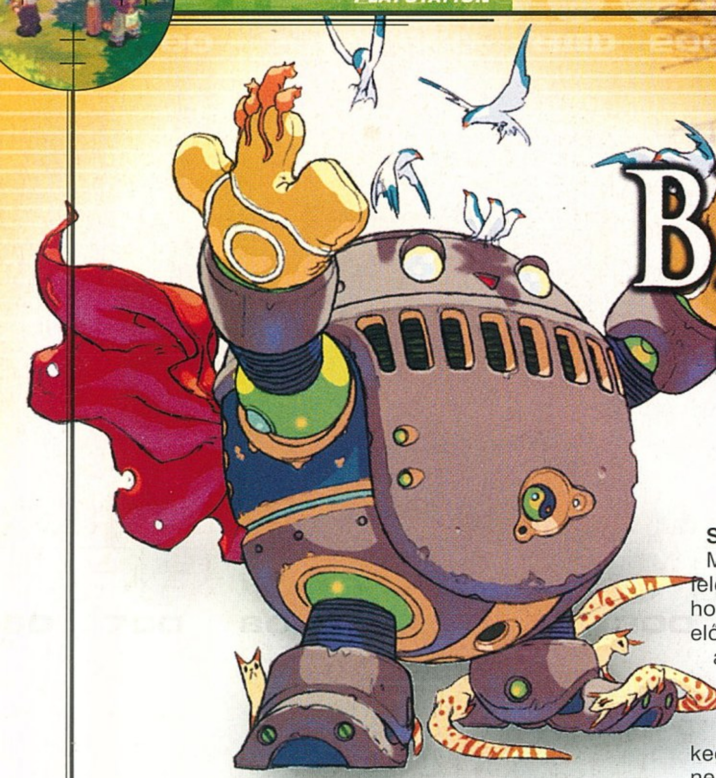


A templomban megint kétfelé szakadnak hőseink. Először Tulio irányítását kapjuk meg, akivel induljunk el arra, amerre Miguel elfutott. Néhány fogaskereket kell összeszednünk a továbbiakban: egyet mindjárt az első teremben találunk a kincsek között. Utána egy nagy csapóajtóhoz érkezünk, amit egy kapcsoló működtet: ezt érdemes megjegyeznünk. A csapdát követően két egymásba nyíló termet találunk, s mindkettőben újabb fogaskerekekre bukkanunk. Ezután a bejáratnál a másik irányba induljunk el, így egy újabb csapdát követően végül két zárt ajtóba ütközünk. Tőlük balra egy különös szerkezet található: erre kell felszerelnünk a három fogaskereket. Ténykedésünk eredménye: egy nap alakú aranykő, ami az egyik ajtót nyitja. Az ajtó mögött egy rácsra lehetünk figyelmesek, ám amint elkezdjük rángatni a rácsot, kellemetlen meglepetés ér minket: feltámad a jaguárszobor...

Miguellel a másik zárt ajtó felnyitása a feladat, ám ez már kevésbé problematikus. A kezdő helyszíntől jobbra, vagyis a csapóajtónál kell keresnünk a megoldást: feszítsük ki a falon látható domborművű szemét, ami természetesen egy drágakő - a művelethez a kardot használjuk. Ezzel a kővel nyílik a másik zárt ajtó, ami mögött egy zsilipet találunk. Ezt a zsilipet próbáljuk meg felnyitni a kard segítségével, mire Miguelt is elkezdi kergetni egy szörnyeteg...

Először Tulioval kell végeznünk a fenevaddal: el kell csalnunk a csapdához (a távolabbihoz), és kinyitni a csapóajtót. Ha nem sikerülne elsőre, tegyünk egy kört az egybenyíló termeknél, és a másik csapdát használjuk. Ha végeztünk, ugyanezt el kell játszanunk Miguellel is. Utána kezdjük felnyitogatni a zsilipeket. Nem csak azt, amelyiktől a jaguár elzavart minket, hanem a másik kettőt is - nem nehéz őket megtalálni. Utána Tulioval kell találkoznunk: menjünk vissza a rácshoz, s húzzuk meg mögötte a kart. Amint sejthető, ez nyitja meg a víz útját. Innentől már csak annyi a feladat, hogy visszajussunk a bejárathoz - na meg hogy végignézzük a finálét.





BREATH OF FIRE IV

Akik szeretik a szerepjátékokat, azok igazán el vannak kényeztetve az utóbbi időben. A remek Final Fantasy IX mellett a Breath of Fire IV is színvonalas szórakozást jelent a kategória rajongóinak. A következő oldalakon lévő végigjátszással azoknak szeretnénk kedvezni, akik elakadtak a Capcom RPG-jében.

1. fejezet

A játék kezdetekor Nina és Cray éppen lerobbannak a sivatag kellős közepén. Szerencsére van a közelben egy város, így elhatározzák, hogy amíg Nina elmegy pótalkatrészekért, addig Cray őrzi a járművet. Menjünk ki a világtérképre és sétáljunk dél felé, majd amikor a "!" megjelenik vizsgáljuk meg a helyet közelebbről. Itt találkozhatunk a játék főszereplőjével Ryuval, aki kissé alulöltözött (nincs rajta semmi) és nem emlékszik semmire. A két szereplő csatlakozik és Nina odaadja Ryunak a King's Swordöt. Ezután menjünk el a térképen a sziklákhoz.





Sziklás terület (Cliff)

Mivel Sarai városa a nagy szikla túlsó felén van, ezért hőseink elhatározzák, hogy átkelnek rajta. Haladjunk szépen előre, útközben szedjük fel a zsákot, amiben egy Ammonia vár ránk. Menjünk tovább, majd amikor elfogy az út, Nina megtanítja Ryut, hogyan is lehet ugrani. Mivel a hölgy vicces kedvében van, úgy csinál, mintha leesne a sziklákról. Ryu, mint minden valamire való játékhős természetesen azonnal Nina után veti magát a mélységbe, csak azt felejti el, hogy a hölgynek szárnyak vannak a hátán, így nem üti meg magát... hősünkkel ellentétben, aki egyszer és mindenkorra megtanulja, hogy mi az a gravitáció. A rövid beszélgetés után másszunk fel a barlangig, ahol Nina tanácsára táborozzunk is le. Ezután egy új szereplővel ismerkedünk meg, Fou-Luval, néha őt is irányíthatjuk a játék folyamán. Ha Fou-Lut vezéreljük, akkor NE vegyünk fel semmit, mert később Ryuék is járnak ugyanazon a területen és nekik nagyobb szükségük van a tárgyakra.



Fou-Lu sírja

Fussunk le a lépcsőn, majd ki a sírból az erdőbe. Itt néha ellenségekkel is összeakadunk, de Fou-Lu annyira tápos, hogy semmi gondot nem okozhatnak. A bal oldali úton menjünk fel és közelítsük meg a délen lévő követ. A katonákat Fou-Lu elintézi magától, majd megkapja a "Meditate" képességet, amellyel ezután át tud változni sárkánnyá csata közben. A világtérképen menjünk el a "?"-ig, ott fussunk nyugatra és máris találkozhatunk a játék első főellenségével:

Kham (HP: 15,000, EXP: 16,000)

Ez a csata nem túl nehéz, alakuljunk át Astral Dragonná, és verjük szét a fejét sima támadásokkal.



A csata (és az azt követő jelenet) után fussunk át az immáron égő erdőn, ahol ismét találkozunk a titokzatos idegennel, akinek köszönhetően Fou-Lu lezuhan a mélységbe...

Ezután ismét Ryu és Nina következik, akik az eltelt időben valahogy visszamásztak a szikla tetejére. Menjünk északra, majd a térképen látogassuk meg Sarai városát.

Sarai

Vásároljunk be (horgászbotot és csalit is!), majd látogassuk meg a kocsmát. Itt a békaszerű lánytól vegyük meg a Lead Ballt, majd beszélgessünk a kocsmárossal, akitől csak akkor kapjuk meg a szükséges információt, ha túlesünk az első minijátékon. Az öreg törzsvendéget kell megetetnünk és megitatnunk. Ez nem túl nehéz feladat, felváltva adjunk neki steaket és bort (Wine). Az öregember elárulja, hogy a fogadó előtt álló ember kell nekünk, ő tudja, hogy hol lehet alkatrészeket kapni. Keressük is meg a fickót, akinél licitálni kell az információra. Négy lehetőségünk van, a minimális összeg, amiért elárulja az 123 pénz. Csengessük ki a pénzt és az ember elárulja, hogy a feketepiacon lehet ilyen dolgokat venni, de szükségünk lesz egy jelszóra is. Fussunk ki a városból és keletre vizsgáljuk meg a "?"-et, ahol megtaláljuk a játék első horgászhelyét. Ha továbbmegyünk keletre, akkor összefutunk egy kereskedővel, aki elárulja a jelszót is. Menjünk vissza a kocsmába, mondjuk el a jelszót a csaposnak. Ezután beszélhetünk egy kereskedővel , aki akkor ad nekünk alkatrészeket, ha a "Sandflier Valley"-ból hozunk neki alapanyagokat. A Valley délre van a várostól.

Sandflier Valley

Először szedjük fel az északkeleten lévő ládából a 8 db Croc Tearset, majd tekerjük el a kormánykereket jobbra. Menjünk vissza, oda, ahol a kormánylapát eddig akadályozta a továbbmenetelt és szedjük fel a 200 pénzt a ládából. Ezután forgassuk a kormánykereket balra kétszer. Most már továbbmehetünk, az útközben talált ládából vegyük fel a

Brass Helmet, majd eresszük le a vasmacskát. Menjünk ki, álljunk rá az imént leereszkedett platformra, majd fent menjünk be az épületbe. Beszéljünk az öreggel és kölcsönözzünk tőle egy ásót és egy kutyát darabonként 50 pénzért. Miután a kutya kiszagolt három kincset, ássuk ki azokat. Mivel az eb a sivatagban található hét dolog közül egyszerre csak három cuccot képes jelezni, vissza kell mennünk az öreghez és újból kibérelnünk. Persze az ásó is hamar eltörik. Áskálódjunk addig, amíg meg nem találjuk a hajó darabjait (ship parts), majd térjünk vissza a városba, a kocsmába. Itt rövid beszélgetés után meg kell küzdenünk egy főellenséggel:

Joh (HP: 1,200, EXP: 100)
Nem túl nehéz csata, Ninával folyamatosan varázsoljunk rá "Sever"-t és ha hősnőnk HP-ja 100 alá csökken, akkor gyógyítsuk fel, mert Joh "Flail" képessége 90-100 körül sebez.

A harc után hőseink menekülőre fogják a dolgot, a várostól keletre a "!"-nél álljunk meg. Miután az ellenség elvonult, a már ismert kereskedő jelenik meg és elmondja hogy Saraitól északra található egy Chamba nevű város.

Chamba
Az első épületben szedjük fel a Life Sandalst, és vásároljunk be az emeleten. A fogadóban lévő szekrényben két darab Panacea-t szedhetünk össze. Ezután a város tetején beszélgessünk az öregemberrel, majd az egyik épületben található Tahbbal. Ezután beszélgessünk mindenkivel a városban, majd keressük meg ismét Tahbot, aki ezúttal már kint áll az utcán. Ezután egy hosszabb beszélgetés következik, majd újabb csapattaggal gazdagodunk: Ershinnel az igen erősen páncélozott valakivel. Ezután menjünk keresztül a kapun Chamba mérgezett részére.



Észak-Chamba (North Chamba)
A háztetőkön mászkálva szedjük össze a ládákban található cuccokat (3 Healing Herb, 300 pénz), majd menjük át a következő helyszínre. Itt hőseink kettéválnak. A két csapatrészt külön-külön irányítva kell megközelítenünk a két kapcsolót, amelyeket egyszerre használva eltüntethetjük a mérgezés egy részét és továbbmehetünk a következő helyszínre. Itt meneküljünk egy darabig a szörnyeteg elől, persze véglegesen nem tudunk meglépni, kénytelenek vagyunk megküzdeni vele:



Skullfish (HP: 2,400 EXP: 429)
Ezen ellenség legyőzésének kulcsa, hogy Ryuval varázsoljunk egy Burnt, Ninával pedig egy Severt, amelyek a Firewind mágiává állnak össze. Ha életerőnk csökkenne, akkor Ershinnel használjunk gyógyító cuccokat.

Miután lenyomtuk a halat, térjünk vissza a térképre, majd oda, ahol a játék elején lezuhantunk Ninával és Cray-jel. Kisebb közjáték után a kis csapat lepihen és Ryu álmodni kezd...

Ryu álma
Induljunk el nyugatnak és szedjük össze az egyik ajtó mögött található Aurumot. Ezután másszunk fel a lépcsőn, majd be az ajtón. A szekrényben újabb Aurumot találhatunk, menjünk be a függöny mögé, majd nézzük végig a történéseket. Ezután lassan (!) sétáljunk végig a függöny mögött, ezzel véget is vetünk az álomnak. Következő uticélunk Kurok Valley, Chambától nyugatra.

Kurok Valley
Induljunk el nyugat felé, ahol hamarosan összefutunk a játék első Mesterével Rwolffal. Miután elbeszélgettünk vele, menjünk tovább nyugat felé, foszszuk ki a ládát, majd hagyjuk el a helyszínt. A következő megállónk a gát (Dam).

Dam
Itt mászkáljunk és ugrándozzunk egy darabig, amíg meg nem találjuk a fickót, aki egy kulcsot ajándékoz nekünk. Menjünk vissza a gáthoz, majd be a föld alatti barlangba. Itt nyissuk ki az ajtót a kulccsal és bent használjuk a kart. Kint menjünk át a leereszkedett deszkán, másszunk fel a létrán és szedjük ki a ládából a rövidkardot. Ereszkedjünk vissza, majd irány kelet. Nyissuk ki az ajtót és próbáljuk beindítani a gépezetet. Ebben a minijátékban a trükk az, hogy szépen lassan kezdjük el forgatni a kereket, majd szépen lassan gyorsítsunk be. Miután sikerül beindítanunk a gépezetet, kint egy újabb deszka ereszkedik le. Menjünk tovább, szedegessük fel a cuccokat, majd a karral engedjük le a hidat. Sétáljunk vissza a fickótól, akitől a kulcsot kaptuk és adjuk vissza neki a tulajdonát. Mikor az árvíz elindul, rohanjunk oda a lifthez, hívjuk le, majd távozzunk angolosan. A gáttól északra a "!"-nél 100 pénzt kicsengetve hallgassuk meg az öreg néni énekét. Miután mindezzel végeztünk, látogassuk meg Kyria városát, innen keletre.





Kyria
Kyria "kissé" veszélyes terület, mert különféle csapdákkal van telepakolva, hogy a nem kívánatos elemeket távol tartsák a várostól. Éppen ezért igyekezzünk nem fennakadni rajtuk (úgysem fog sikerülni). Itt essünk bele a földön található egyik lukba, majd másszunk fel a létrán, s már meg is érkezünk a polgármester házába. Itt nincs más dolgunk, mint elbeszélgetni a papagájjal és próbáljuk megtudni, hogy hol van a polgármester:
1. "We really have no time for this..."
2. "No"

BREATH OF FIRE IV





3. "No"
4. "Not really"
Ezen mondatok után kérdezzünk rá, hogy hol van a polgármester, amire azt a választ kapjuk, hogy a nyugatra lévő erdőbe ment. Induljunk is el utána...

Erdő
Beszélgessünk az emberrel, majd Ershin segítségével szedjünk le pár almát a fákról, a következő minijátéknál ugyanis szükségük lesz rájuk. A következő helyszínen rakjuk rá az almát a fatörzsre és próbáljuk meg követni a megjelenő állatot (illetve a szépen lassan eltűnő nyomait). Eközben néhányszor beleesünk a különféle csapdákba. Ha ez történt, akkor ne csüggedjünk, nyitogassuk ki a ládákat, majd caplassunk vissza az első fatörzshöz és próbáljuk meg újra követni az állatot. Ha sikerrel jártunk, akkor hamarosan megtaláljuk a polgármestert, de előbb meg kell küzdenünk egy hatalmas mamutszerű szörnyeteggel.

Maman (HP: 3,500 EXP:1,500)
Ha maradt még almánk, akkor használjuk a mamuton ezzel rövid időre megzavarhatjuk. Mivel föld alapú támadásokat használ, Cray varázslatait felejtsük el. A legegyszerűbben úgy végezhetünk vele, ha Ryuval átalakulunk Aura Dragonná és Flame Strike-kal kivégezzük.

A csata utáni beszélgetésben a polgármester megengedi, hogy használjuk az átjárót, ami Synestiába vezet. Pihenjünk le, nézzük meg, mi történt menet közben Fou-Luval, majd folytassuk utunkat.

Átjáró Synestába
Ezen a helyszínen két ládát találhatunk, fosszuk ki mindkettőt, mielőtt a kúton keresztül felmászhatunk Synestába. Az egyik ládában egy Water Bomb, a másikban pedig 500 pénz van.

Synesta
Miután kimásztunk a kútból, menjünk be egyenesen a szemben lévő házba. Beszélgessünk el bent mindenkivel. Ezután távozzunk, kint pedig próbáljuk elkapni Chinót, a megszökött - enyhén hiperaktív - kisgyereket. Ha sikerült, akkor menjünk vissza a házba, ahol az apáca elárulja, hogy Chino tud valamint Elina hercegnőről. A kölyök - aki az emeleten tartózkodik éppen - persze nem adja könnyen a tudását, először meg kell találnunk az összes gyereket, akik elrejtőztek a városban.
- Két gyerek bent van a házban.
- Egyik srác a kúttól keletre az átjáróban található meg.
- A következő a városból kivezető lépcsőnél van.
- Egyikük a kúttól északra a lépcső mögött van.
- A következő a fogadó felső emeletén rejtőzött el.
- Az utolsó gyereket nem nagyon lehet látni, ott van ahol a város körül húzódó felső és az alsó út találkozik.

Ha megtaláltuk őket, akkor menjünk vissza az árvaházba. Ahogy sejtettük, Chino a csibész még mindig hiányzik. A békagyerek elárulja, hogy leszökött a pincébe. A lejárat a város felső szintjén van, egy őr vigyázza a lefelé vezető lépcsőt. Beszéljünk az őrrel, majd várjuk meg, amíg a vízhordó nő a közelébe ér.



Amíg az őr iszik, leslisszolhatunk a pincébe.

Pince
Menjünk előre, szedegessük össze a cuccokat. Egy idő múlva megérkezünk a börtönhöz, meg is találjuk Chinót, csak nem tudunk bemenni hozzá. Menjünk fel a lépcsőn Chino cellája felé, majd essünk le hozzá. Ezután elárulja, hogy Elinát Marlokkal, a helyi kereskedővel látta együtt. Menjünk is el Marlok házához és beszéljünk a testőrével, aminek nem lesz jó vége...

Kahn (HP: 3,000 EXP: 1000)
Mielőtt bármi mást csinálnánk, tanuljuk meg a "Focus" képességet Kahntól, majd verjük agyon. Ebben segíthet egy jól irányzott "Slow" varázslat és az, ha Ryu átalakul Aura Dragonná.

Marlok természetesen nem segít nekünk ingyen, meg kell találnunk egy tolvajt, aki ellopta a pénzét. Beszélgessünk el a főtéren a kereskedőkkel, egyikük megjegyzi, hogy látott egy gyanús alakot kelet felé távozni. Tegyünk mi is így, útközben azonban nézzük meg a "?"-et a térképen, ahol mi is összefuthatunk a rablóval.

A rabló rejtekhelye
Menjünk be a barlangba és próbáljuk meg elfogni a tolvajt. Próbáljuk meg a hordók tologatásával beszorítani a sarokba. Miután megvan, beszélgessünk el vele, majd térjünk vissza Marlokhoz, aki egy újabb munkát sóz a nyakunkba. Stoll (a tolvaj) egyébként a játék következő Mestere, ha akarunk visszatérhetünk hozzá tanulni. Következő úticélunk a várostól északra fekvő Sandflier Wharf.



Sandflier Wharf
Idefele jövet, ha megvizsgáljuk a "?"-et, egy újabb horgászhelyre bukkanhatunk. Ha megérkeztünk, beszéljünk a fickóval, akitől megkapjuk első munkánkat. Az első meló a raktár kitakarítása lesz. Ehhez a hordókat a szoba déli, a köcsögöket pedig az északi részében lévő tábla köré kell csoportosítanunk. A rozoga hordókat meg kell semmisítenünk. A tologatást Cray-jel, a destruktív feladatokat pedig Ershinnel végezzük el. Akik játszottak anno a Sokobannal, azok előnyben vannak. Ha





sikerrel megoldottuk a feladatot, akkor jön a következő munka, a daruval megpakolni a hajót. Miután ezzel is megvolnánk, megérkezik Marlok és megengedi, hogy elutazzunk a hajóján a nyugati kontinensre. Ezután ismét Fou-Lut irányíthatjuk rövid ideig.

Zhinga Mountains
Sétáljunk ki a házból, majd menjünk, amíg nem találkozunk Yohmmal, aki egy nagy repülő lénnyel próbálja megkeseríteni az életünket.

Khafu (HP: 20,000 EXP: 22,000)
Mivel Fou-Lu még mindig eszméletlenül tápos, Khafut is könnyedén lealázhatjuk vele. Alakuljunk át Astral Dragonná, majd Frost Strike-ozzuk szét szerencsétlent.

A csata után rövid jelentnek lehetünk szemtanúi, majd ismét visszatérünk Ryuék irányításához, akik eközben biztonságosan megérkeztek Kyoinba.

Kyoin + Imperial Causeway
A szokásos bevásárlás után másszunk fel a lépcsőkön, majd az ajtón keresztül menjünk be az Imperial Causeway nevű helyszínre. Itt folyamatosan felfelé haladva szedegessük össze a cuccokat, majd miután összefutottunk régi ismerősünkkel Rassóval, készüljünk fel a következő nagy csatára.

Ymechaf (HP: 6,000 EXP: 2,000)
A csata nem túl nehéz, ha a szokásos Burn+Sever kombó után Cray-jel rásózunk egy egészségeset a fejére. Ha ezt minden körben megismételjük, akkor viszonylag könnyedén elintézhetjük szegényt.

Csata után a kapu elkezd becsukódni, de hőseink időben átugranak rajta.

Imperial Causeway (másik oldal)
Ezen az oldalon a célunk az, hogy leereszkedjünk. A lift használatával ezt könnyedén megtehetjük, de akkor ki szedi össze a kincseket menetközben? Aki tápolni akar az menjen le a lépcsőkön (majd jöjjön vissza ismét a tetejére, mert az elsőről nem tud lejutni a földszintre), aki elég erősnek érezni magát, az pedig használja a liftet, majd hagyja el az épületet. Sikerült! Megérkeztünk a nyugati kontinensre. Induljunk el nyugatra, Astana városába.



Astana
Jó turistákhoz hűen első utunk a boltba vezessen, ahol tuningoljuk egy kicsit hőseink felszerelését. A városban beszélgessünk el mindenkivel, hátha Elina nyomára akadunk. Sajnos nem tudunk meg semmi érdekeset, viszont elárulják nekünk, hogy innen nyugatra van egy vízvezeték. Mivel hőseinknek semmi más nem jut eszébe, elhatározzák, hogy megvizsgálják ezt...

Astana Aqueduct
Haladjunk előre és beszélgessünk el a vakondszerű személlyel. Ha továbbmegyünk, akkor eljutunk arra a helyre, ahol már jártunk Ryu álmában! Éppen ezért csináljuk is ugyanazt, amit ott tettünk, azaz menjünk be a függöny mögé. Sajnos ezután nem felébredünk, hanem elfognak minket és visszaszállítanak a keleti kontinensre...

2. fejezet

Ludia
Miután ismét irányíthatjuk kicsiny csapatunkat, másszunk le a lépcsőn és beszélgessünk el az ott található kutyaszerű lénnyel, Sciasszal, akiben a következő csapattagot üdvözölhetjük. Kint vásároljunk be, majd nézzünk be a kastélyba is. Sajnos látogatókat nem engednek be, ezért Nina azt javasolja, hogy keressük fel Worentet, Cray szülővárosát. Tegyünk is így, távozzunk a városból kelet felé a "?" irányába. Innen menjünk ismét keletnek és meg is érkezünk a vészjósló nevű Wychwoodba.

Wychwood
Induljunk el dél felé, majd szedjük ki a ládából a Healing Herbeket. Kis idő múlva furcsa dolog történik, Nina összemegy! Ninát a tündérek kicsinyítették le és szegény lányt egy madár hurcolta magával. Ezután gyorsan keressük meg a fát, ahol Nina éppen tartózkodik (onnan ismerjük meg, hogy madárcsicsergést hallunk a közelében. Ershinnel lökjük meg a fát, ettől Nina felébred és immáron őt irányíthatjuk egy ideig. Hogy minél hamarabb visszaváltozzunk normális méretűvé, ahhoz először is le kell győznünk szegény madarat.

Sparrow (HP: 1,200 EXP: 250)
Ahhoz képest, hogy egyedül csak Nina vesz részt a csatában, ez az ütközet nevetségesen egyszerű, a szerencsétlen madár ugyanis két "Cyclone" varázslattól kifekszik.

Csata után meglepve tapasztalhatjuk, hogy egy létra jelent meg, amelyen lemászhatunk. Sajnos Ershin éppen most rohamozza meg a fát ismét, amelynek eredményeképpen Nina Ryu fején landol és vissza is változik eredeti méretére. Ezután menjünk északnak, a világtérképen pedig vegyük az irány délnek Worent felé.

Worent
Itt nem sok mindent lehet csinálni, beszélgessünk a falu bölcseivel, akik szerint Tarhn, Cray anyja tudhatja a megoldást problémáinkra. Sajnos ő nem itt lakik, hanem a közeli Golden Plains-en. Amint elhagyjuk a házat régi ismerősünk, Kahn próbál meg bosszút állni













azért, hogy Synestában elagyabugyáltuk:

Kahn (HP: 3,600 EXP: 2,000)
Kahn szerencsére nem lett túlságosan erős az utolsó találkozásunk óta, csak egy új támadása van, a "Tiger Fist" amelyet szerencsére csak egyszer tud használni. Alakuljunk át Ryuval Aura Dragonná, a többiekkel pedig varázsoljunk. Kahn nem okozhat gondot.

Csata után látogassuk meg Unát a ház felső szintjén, aki a játék következő Mestere. Ezután már csak egy lóra lesz szükségünk, hogy felfedezzük a Golden Plains-t. Beszélgessünk el az istálló mellett álló fickóval, ám sajnos egyik csapattag sem képes lovagolni, ezért kénytelenek leszünk beérni egy whelkkel (kb. úgy néz ki, mintha egy tintahalra nyerget raktak volna).

Golden Plains
Ez egy igen idegesítő helyszín. Induljunk el kelet felé és menjünk egészen addig, amíg egy nagy sziklához nem érkezünk. Ezután folytassuk utunkat északkelet felé amíg meg nem látjuk a füstöt, amely Tarhn táborát jelzi. A táborban aludjunk egyet, majd reggel beszélgessünk el Tarhnnal, és válasszuk ki a harmadik lehetőséget: "About the King's Sword...". Következő úti célunk Mt. Glom, ahol egy olyan kovács él, aki újabb King's Swordöt tud eszkábálni nekünk. Az odavezető utat a Worentben élő bölcsek közül az egyik árulja el nekünk. Persze ismét a Golden Plains-en kell keresztülverekednünk magunkat, ismét menjünk keletre a nagy szikláig, majd délre, amíg meg nem érkezünk a nagy vulkánhoz.

Mt. Grom
Gyűjtögessük a cuccokat és ugrándozzunk addig, amíg meg nem érkezünk a kovács házához. Ő azt mondja, hogy a King's Sword készítéséhez szüksége van egy Faerie Drop-ra. Természetesen vissza kell mennünk Wychwoodba, hogy szerezzünk egyet. Keressük meg a helyet, ahol a Faeriekkel korábban találkoztunk. Ők ahelyett, hogy adnának nekünk Fareie Dropot, elvisznek a falujukba.

A Faerie-k faluja
Úgy tűnik, hogy szegény Farerie-k faluját szörnyetegek foglalták el. Ahhoz, hogy hozzájussunk egy Faerie Drophoz, le kell győznünk öt darab szörnyet, akik a "Zzz" feliratoknál találhatók meg. Miután legyőztük mind az ötöt, megjelenik az anyjuk (apjuk?).

Fantam (HP: 5,000 EXP: 4,000)
Ez egy nagyon furcsa ellenség. Négy különböző mérete van, és ezeket az alapján váltogatja, hogy éppen milyen támadást intéztünk ellene. A fizikai támadásoktól nagyobb lesz, a mágikusaktól pedig kisebb. Minél nagyobb annál inkább ellenáll a fizikai támadásoknak, ám annál érzékenyebb a varázslatok ellen. A követendő taktikára azután nem túl nehéz rájönni: csökkentsük le varázslatokkal, üssük amíg meg nem nő, majd kezdjük az egészet előről.

Csata után a Faerie-k megköszönik a segítségünket, odaadják a Farie Dropot. Ezt vigyük vissza a kovácshoz, majd az elkészült kardot Ludiába. Sajnos a csel nem jött be, kénytelenek leszünk kiszabadítani Crayt. Ehhez először is menjünk be a szobánkba és várjuk meg, amíg leszáll az éj.

Ludia kastély
Éjszaka menjünk be a kastélyba. Az őröket, akik megtámadnak bennünket, egy kör alatt le kell győznünk, mert különben riadóztatják a többieket és kidobnak a kastélyból. Menjünk felfelé, amíg meg nem találjuk Crayt. Ezután távozzunk a városból, következő megállónk Worent. Ott a bölcsek ismét azt javasolják, hogy keressük fel Tarhnt. Tegyünk is így, ő azt mondja, hogy keressük fel a Dragon Shrine-t és kezünkbe nyom egy Jadestone-t, amivel be tudunk menni. A Shrine a Golden Plainstől keletre van.



Dragon Shrine
Bent vizsgáljuk meg az oltárt és pakoljuk rá a Jadestone-t, majd miután megnyílt az út, keressük meg azt a szobát, ahol különféle színű lézerek állják el az utat. Crayjel forgatni tudjuk az "ágyúkat", amikből lézerek jönnek, ezáltal megváltoztathatjuk az irányukat. Először állítsuk át a zöld, majd a sárga lézert, ezután a ládából felvehetünk négy darab Silver Topot. Állítsuk át a vörös, a sárga, a zöld, majd ismét a vörös lézert. Most keresztülmehetünk a keleti ajtón, ahol felvehetünk egy Light Bangle-t. Menjünk vissza a lézeres szobába, állítsuk át a pirosat, a zöldet, majd a sárgát. Végre ki tudunk menni az északi ajtón. Ezután nincs más dolgunk, mint elhagyni a szentélyt, majd észak felé haladva meglátogatni az Ahm Fen mocsarat.

Ahm Fen mocsár
Itt a hatalmas kígyókat útnak használva tudunk továbbjutni. Ha a járat bedeszkázott részére lépünk, akkor a kígyók megijednek a hangtól és továbbhaladnak egy kicsit. Így tudunk egyre





BREATH OF FIRE IV

előrébb jutni. Ha ismét kijutottunk a térképre, akkor hamarosan egy "!"-hez érünk, ahol egy rövid beszélgetés után lehetőségünk nyílik arra, hogy egy Faerie kolóniát mi magunk nevelgessünk. Ha részt szeretnénk venni ebben a mini-játékban, akkor elég beszélgetnünk a táborozás közben megjelenő Faerie-vel. Következő úti célunk Wyndia!

Wyndia

Itt a szokásos bevásárlás után keressük fel a szélmalmot, ahol a következő Mesterrel, Momóval találkozhatunk. Ha végeztünk a város felfedezésével, a lifttel menjünk fel a várba, ahol tegyük Ninát a csapat élére és beszélgessünk az őrökkel, akik beljebb engednek minket. Bent fosszuk ki a kastélyt, majd dumáljunk egy jót a királlyal, aki szerint meg kellene látogatnunk az Oracle of Windet, aki a Kasq Woodsban éldegél. Induljunk is tovább, a keresett erdő a várostól keletre található.

Kasq Woods

Az erdőben először is keressük meg a halembert, aki egy újabb horgászhelyet árul el nekünk. Ezután a fatörzseken "tekerve" mehetünk tovább, illetve találhatunk némi kincset. Ha kiszórakoztuk magunkat (illetve összegyűjtöttünk minden cuccot), akkor haladjunk tovább, kerülgessük ki a tüskés bozótokat (azoktól sérülünk), majd hamarosan megérkezünk az Oracle házához. Ő elmondja, hogy a Tower of Windhez való bejutáshoz meg kellene előbb keresnünk a Wind Flute-ot, ami a wyndia-i kastély pincéjében van elrejtve valahol. Térjünk is vissza a kastélyba (éjszaka Scias eltűnik valamerre) és beszélgessünk el a királlyal, aki megengedi, hogy átkutassuk a pincét. A bejárat a kastély északi részén lévő szélmalom alatt található.

Wyndia kastélyának pincéje

Itt először egy gonosz ventilátorral, (amelyik mindig visszahúz) kell megküzdenünk, majd forgó platformokon átugrándoznunk (egyik sem jelenthet különösen nagy akadályt). A következő szobában a szél akadályoz minket, egyetlen esélyünk, hogy a beugrókban meghúzódunk, amíg fúj, amikor pedig elcsendesedik, akkor rohanjunk tovább, hamarosan meg is találjuk amiért jöttünk, a Wind Flute-ot! Ezután térjünk vissza a kastélyba, azon az úton, amelyen jöttünk, majd folytassuk utunkat Pung'tap felé, amely pontosan északra van Wyndiától.

Pung'tap

Miután bementünk, Nina hívja is a liftet. Kis idő múlva nagyon idegesítő helyszínhez érünk (főleg akkor, ha össze szeretnénk szedni az összes kincset). A ritmikusan felfelé fújó szelet kihasználva kell feljutnunk a torony tetejére, úgy, hogy a megfelelő pillanatban rugaszkodunk el a platform széléről. Ha éppen nem fúj a szél, akkor pedig lejjebb pottyanunk kicsit. Ha mindent összeszedegettünk, illetve kihullott a maradék hajunk is, akkor fel mehetünk a torony tetejére, ahol először egy egyszerűbb csata vár ránk, majd megjelenik Scias is. A következő csatában ne használjunk területre ható mágiát, csak fizikai támadásokat, mert különben Scias is sérül! Ha megnyertük a harcot, akkor Scias ismét csatlakozik a csapathoz. Szálljunk be a "gondolába", majd beszélgessünk el a Wind Dragonnal, akitől rengeteg dolgot tudhatunk meg Ryu-ról. Miután mindezzel megvolnánk fussunk le a hegyről, majd a térképen menjünk dél felé...

Ice Peak

Mi mást is kellene csinálnunk a havas hegytetőn, mint hógolyózni. Sajnos ezt nem a dolog klasszikus értelmében kell elkövetnünk, hanem óriási hógolyókat tologatva kell biztosítanunk a továbbvezető utat (illetve néhány kincset is elérhetünk ezáltal). Ha kitomboltuk magunkat, akkor meglátogathatjuk következő állomásunkat, Cheket, amely a havas csúcstól délre található.









Village of Chek

Chekben sok érdekes dolgot nem igazán lehet csinálni. Természetesen ne hagyjuk ki a bevásárlókörutat, illetve a helyi lakosok elmaradhatatlan kikérdezését. Ha mindennel megvagyunk látogassuk meg az a város (falu?) keleti részén lévő házban lakó öreg nénit (Abbess), aki úgy tűnik, hogy már ismeri hősünket. Ezután pihenjünk, majd menjünk ki a házból, és ismét beszélgessünk el Abbess-szel. Úgy tűnik, hogy Ershin sem egészen az, aminek látszik. Következő reggel Abbess megpróbálja kiszabadítani Ershint, ennék érdekében az egész csapatot beküldi a tudatába.

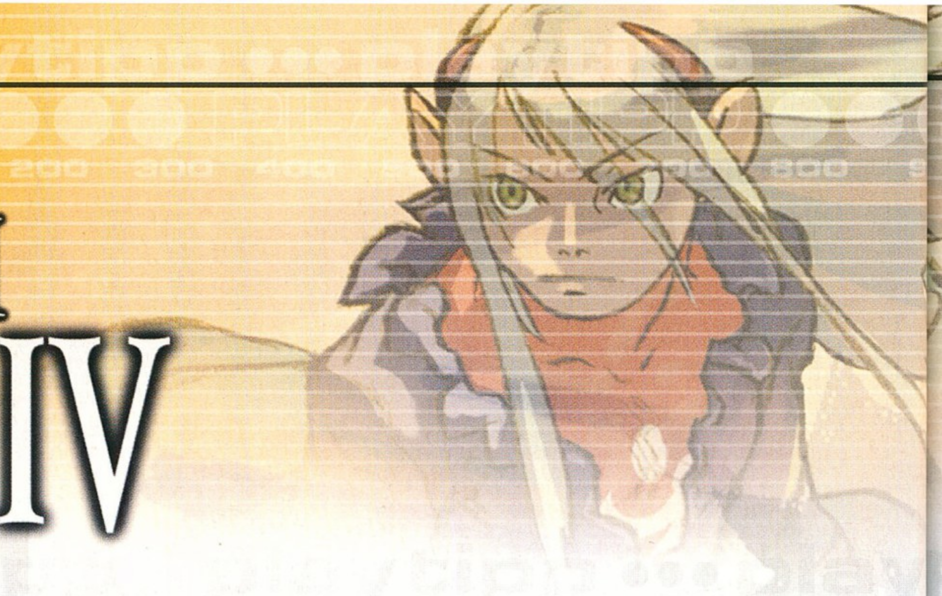
Ershin tudata

Bent mászkáljunk egy kicsit, majd keressük meg a valódi Ershint és beszélgessünk el vele. Kiszabadítása nem olyan egyszerű, előbb el kell pusztítanunk az itt található négy oszlopot, amelyek fogvatartják őt. Ha megvizsgáljuk bármelyik oszlopot, akkor máris harcolhatunk egy jót.

Umadap (HP: 1,200 EXP: 4000)
Azeus (HP: 1,200 EXP: 4000)
Agiel (HP: 1,200 EXP: 4000)
Yeleb (HP: 1,200 EXP: 4000)

Mivel az oszlopok körönként 600 HP-t gyógyulnak, célszerűbb őket egyesével elintézni. Minden oszlop ellen más és más szférába tartozó varázslatok a hatásosak:

BREATH OF FIRE IV



Umadap: víz
Azeus: föld
Agiel: tűz
Yeleb: szél
Ha a megfelelő varázslatokat használjuk, akkor minden további nélkül elintézhetjük az oszlopokat.



A csata után kiszabadul a valód Ershin, de mivel nincsen teste, kénytelenek vagyunk keríteni neki egyet. Ha elhagyjuk a tudatát, akkor kiderül, hogy Abbess már gondoskodott is a megfelelő alanyról. Rövidesen Ershin átkerül az új testbe, beszélgessünk is el vele. Ezután ismét némi beszélgetés következik, majd ismét Fou-Lut irányíthatjuk.

Sonne
Fussunk el az erdőbe, keressük meg a nagy, vaddisznószerű lényt, aki terrorizálja a lakosságot és tanítsuk móresre.

Papan (HP: 12,000 EXP: 10,000)
Fou-Lu többi csatájához hasonlóan ez a lény sem okozhat komolyabb fejfájást. Egyszerűen csak alakuljunk át Astral Dragonná és verjük agyon fizikai támadásokkal.

A csata után menjünk vissza a faluba és beszélgessünk el azzal a lánnyal (Mami), aki eleddig ápolt minket. Ezután visszatérünk Ryuékhoz, akiknek ismét látogatást kell tenniük Ershin tudatában...

Ershin tudata másodszor
Szedjük össze a cuccokat, majd menjünk be a "szentélybe". Itt Ershin elmondja, hogy mielőtt találkozunk Fou-Luval, valamilyen úton-módon meg kellene erősödnünk (úgy tűnik, nem tápoltunk eleget eddig). Hagyjuk el Ershin tudatát és várjuk meg, amíg felkel. Ezután elárulja, hogy annak érdekében, hogy Ryu igazán böccös legénnyé váljon és legyen valami minimális esélye Fou-Lu ellen, jól tennénk, ha meglátogatnánk a közelben lévő Yorae szentélyt. Tegyünk is így, hagyjuk el a települést és induljunk el nyugat, azaz Sinchon felé.

Sinchon
Miután bementünk a szentélybe, szépen lassan haladjunk előre, előbb-utóbb megérkezünk egy olyan terembe, ahol oszlopok vannak. Itt vizsgáljuk meg a táblát, aminek eredményeképpen a két közelben lévő oszlop felemelkedik. Ezután, amilyen gyorsan csak tudunk menjünk ki az előző szobába, majd fent próbáljunk meg az oszlopokon végigugrálni. Sajnos a két oszlop nem túl sokáig marad fent, a hátralévő időt a homokóra mutatja. Ezután, ha tovább haladunk észak felé, rövidesen elhagyhatjuk a szentélyt és ismét Fou-Lu irányítása lesz a feladatunk.

Mt. Yogy
Mászkáljunk kicsit, amíg meg nem érkezünk egy nagyon nagy és nagyon furcsa kinézetű lényhez, aki a hegy Istenének tartja magát, ennek érdekében megpróbálja elpusztítani azokat, akik a pozícióját veszélyeztetik. Sajnos minket is ebbe a kategóriába sorol, éppen ezért nekünk is támad.

Marl (HP: 15,000 EXP: 25,000)
A rutinosabbak már tudhatják, hogy először is át kell alakulnunk Astral Dragonná. Az első körben Marl megidézi két segítőjét, Klodot és Bellwydet. Először Bellwydet intézzük el, mert különféle segítő mágiákkal és gyógyítással kesérítheti meg az életünket. Ezután Klodot ne bántsuk, mert, ha elpusztul, akkor Marl ismét megidézi mindkettőjüket. Ehelyett inkább koncentráljunk Marlra némi fizikai támadás (esetleg Frost Strike) erejéig. Miután kifeküdt, csapjuk le Klodot is.

Csata után sétáljunk vissza a faluba és beszélgessünk el Mamival. Miután ez megtörtént, megtudjuk, hogy mi történt menet közben Ryuval, majd ismét Fou-Lut irányíthatjuk. Térjünk vissza Mami házához és pihenjünk le. Következő reggelen menjünk ki, ám hamarosan kiderül, hogy egy adag katona azért jött a faluba, hogy minket elfogjon. Fussunk



vissza a házba, ahol Mami segít kiszabadulni a hátsó falon lévő lyukon keresztül. Ezután ismét Ryu a főszereplő, megkapja a Wind Dragon erejét, valamint a "Rainstorm" varázslatot. Induljunk el visszafelé, majd hagyjuk el a szentélyt. Úgy tűnik, hogy Rasso kapitány és serege megtámadta a falut, csak Ershin és Abbess maradtak ott. Ershinnel intézzük el az őröket és menjünk ki. Sajnos Rassóval nem bírunk, ő könnyedén legyőzi szegény páncélunkat. Végre ismét Ryuékat irányíthatjuk, menjünk is velük azonnal Chekbe. Szegény Ershin igazán rossz bőrben van, de Deis (az "új" Ershin) nem hajlandó visszamenni a páncélba és nem segít neki. Következő állomásunk az elhagyatott falu (abandoned village), amely Chektől északra van.

Az elhagyatott falu
Sétáljunk, amíg hőseink le nem táboroznak. Ezután kiderül, hogy már a nyomunkban vannak és Rasso annak érdekében, hogy megtaláljon minket, megkínozta és megölte a falu szinte összes lakóját. Rövid beszélgetés után kiderül, hogy Rassónak még ez sem elég és egy újabb szörnyeteget idéz meg.

Ight (HP: 3,000 EXP: 3,600)
Ez a lény sérthetetlen, úgyhogy meg se próbáljuk leölni. Várjuk meg, amíg Ryu HP-ja elfogy és hősünk átalakul magától Kaiser Dragonná és használja a "Kaiser Breath" nevű képességét. Ez-





után Ight pajzsa megsemmisül és már szabadon lehet sebezni.

A csata után Ryu "elszabadul" és kiirtja a környéken maradottakat. Mikor Ursula ellen fordulna, Nina valahogy le tudja csillapítani...

3. fejezet

A 3. fejezetet ismét Fou-Luként kezdjük. Távozzunk a faluból kelet felé, majd a térképen menjünk délnek. Itt vizsgáljuk meg a szentélyben lévő kőlapot, aminek eredményeképpen egy vaddisznó jelenik meg (akivel korábban már megküzdöttünk) és kis idő múlva megnyitja nekünk a továbbvezető utat.

Szentély
Rohanjunk keresztül a föld alatti barlangon és keressük meg a kristályt, amitől egy új sárkányképességet kapunk! Menjünk tovább, távozzunk a barlangból, sétáljunk le a hegyről. A világtérképen ezután nyugat felé haladva elérkezünk a Soma erdőhöz.

Soma Erdő
Sétálgassunk addig, amíg Fou-Lu meg nem jegyzi, hogy milyen csendes itt minden. Ezek után végig kell néznünk pár jelenetet, az elsőből megtudhatjuk, hogy Lord Yuma készülődik Elina felálldozására. A másodikból pedig azt, hogy Yohm a Carronade-dal (a hatalmas ágyúval) éppen a Soma Erdő közepébe lő egyet. Mivel Fou-Lu pontosan ott tartózkodik, egészségének nem tesz túl sok jót az akció...
Ezután ismételten Ryuék következnek, akik még mindig az Elhagyatott Faluban vannak. Hatfős csapatunk végre összeállt, utolsóként Ursula csatlakozik hozzánk. A világtérképen induljunk el dél felé.

Mt. Ryft
Menjünk be a hegység belsejébe. Bent keressük meg a kincset (egy Rocket Punch Ershinnek), majd távozzunk. Most ismét egy mókás minijáték következik, a célunk az, hogy biztonságosan leevickéljünk a folyón egy nem túlságosan jó minőségű tutaj segítségével. Ha sikerrel jártunk, akkor sétáljunk dél felé és már vissza is kerülünk a világtérképre. A csapat tagjai azt javasolják, hogy menjünk Shyde városába. Ne ellenkezzünk, fogadjunk szót nekik.







Shyde
A városban induljunk el észak felé és menjünk be a kis épületbe. A békaember, amikor megtudja, hogy saját hajót szeretnének venni, nevetésben tör ki és elárulja, hogy nekünk nincs (és nem is lesz) annyi pénzünk, úgy tűnik a hajókat ott olyan árban mérik, mint nálunk a 600 Merciket. Sebaj, távozzunk, ami után Sciasnak és Ursulának érdekes ötlete támad: megpróbálnak ellopni egy hajót! El is kezdik az akciót, ám kiderül, hogy a jármű amit kiszemeltek maguknak nem másé, mint Marloké, a már megismert kereskedőé. Marlok megsajnál minket és úgy dönt, hogy vesz nekünk egy hajót. Mielőtt visszatérnénk az arrogáns hajó-kereskedőhöz, beszéljünk a gyerekkel, aki megtanítja nekünk a "Shift" varázslatot, amelynek segítségével bármelyik - már meglátogatott - helyszínre teleportálhatunk a világtérképen. Ezután vegyük meg a hajónkat és induljunk el vele Kyoin felé. Ezután nekünk kell elvezetnünk a hajót a homokdűnék között. Miután megérkezünk, megtudjuk, hogy az átjárót lezárták, mert valakik (vajon kik lehettek?) nem is olyan régen megrongálták. Ha visszatérünk a hajóhoz, akkor találkozhatunk egy tolvajjal, aki arra kér minket, hogy vigyük el Shikk-be. Legyünk jóságosak és teljesítsük a kérését. Mielőtt folytatnák a történtek felderítését, néhány fakultatív dolgot elintézhetünk.
Menjünk vissza a hajóval Shyde-be és induljunk el Shikk felé. Ha jól megnézzük a térképet, akkor egy minden mástól elzárt területet láthatunk. A homokdűnék segítségével átugrathatunk oda és a Sand Dragontól megtanulhatjuk az "Onslaught" varázslatot. Ezután menjük a gáttól északra lévő "?"-hez, ahol személyesen a Mud Dragon vár minket és megtanít a "Mud Flow" varázslatra. Ezek után látogassuk meg Tarhn táborát a már megismert Golden Plains-on. Tőle megtudhatjuk, hogy a csillogó madarat kell követnünk, hogy megtaláljuk a Grass Dragont. A Plainen induljunk el kelet felé a nagy sziklaig, várjuk meg a csillogó madarat és kövessük. Ennek eredményeképpen találkozhatunk a Grass Dragonnal, aki a "Healing Wind" varázslattal gazdagítja gyűjteményünket.
Egy új horgászhelyet is találhatunk, ennek érdekében menjünk North Chambába, ahol a fickó elárulja, hogy egy új szörny jelent meg a környéken. Vizsgáljunk is meg közelebbről!

Angler (HP: 20,000 EXP: 12,600)
Ez az ellenség elég kemény, Ninával folyamatosan gyógyítsuk a csapatot, igyekezzünk mindenkinek a HP-ját a maximum közelében tartani. A legjobb az, ha Ryuval átalakulunk Kaiser Dragonná, a többiekkel pedig erős varázslatokat/kombótámadásokat alkalmazunk.
Miután lenyomtuk Angler-t North Chambából horgászhely lesz. Következő megállónk pedig a Shikktől keletre lévő Mt. Giga.

Mt. Giga
Menjünk le a lifttel a hegy belsejébe és ott keressük meg a piros kristályt, amelynek segítségével újabb sárkányalakot tanulunk meg. Ezután itt nincs más dolgunk, mint összegyűjtögetni a kincseket, majd kijutni a világtérképre és továbbmehetünk kelet felé.

Checkpoint
Az elég egyszerű csata után tegyük Crayt a csapat élére és tologassuk a kocsikat úgy, hogy a felső három egy sorban legyen. Ezek után trambulinként használhatjuk őket, hogy átjussunk a túloldalra. Miután ezzel megvolnánk, ugorjunk le és folytassuk utunkat. Következő megálló Shikk, a Checkpointtól északra. Előbb azonban vizsgáljuk meg

BREATH OF FIRE IV





a "?"-et a két helység között, mert itt található a Tree Dragon, aki a "Holy Circle" varázslatra tanítja meg hősünket.

Shikk

Tegyük azt, amit a városban szoktunk csinálni: látogassuk meg a boltot és vásároljunk be újabb felszerelésekből a csapat számára. Ezután menjünk a kocsmába (hova máshova?), ahol beszélgessünk el a kékben lévő matrózzal. Ő elmondja, hogy addig nem mehetünk fel a hajójukra, amíg meg nem szerezzük a Tenger Istenének áldását. Az egyik városlakó elárulja, hogy a keresett Isten a várostól keletre, a Fane of the Sea God nevű helyszínen várja, hogy felkeressük.

Fane of the Sea God

Fussunk át a hídon és beszélgessünk el a tengerésszel, aki miután megtudja, hogy miért is jöttünk ide, félreáll az utunkból. Első feladatunk az lesz, hogy a Wave Stone nevű tárgyat megkeressük. Miután megvan térjünk vissza a barlang bejáratának közelében lévő tóhoz. Dobjuk bele a Wave Stone-t. Másszunk kint egy emelettel feljebb és már meg is találtuk akit kerestünk. Kapunk tőle egy Salt Stone nevű tárgyat, amivel bizonyíthatjuk a tengerészeknek, hogy itt jártunk. Menjünk is vissza a tengeri medvékhez, akik elismerik teljesítményünket, ám újabb problémájuk akad, nevezetesen az, hogy hölgyeket nem hajlandóak felengedni a hajóra. Közben megjelenik régi ismerősünk Kahn is, de most már nem kell megküzdenünk vele, Ursula egy jól irányzott lövéssel elintézi. Végül Nina megegyezik a tengerészekkel, hogy párbajozik egyikükkel és ha ő győz, akkor végre felengedik a hajóra. A párbaj nem túl nehéz, ugorjunk rá a matrózra, majd lökjük be-



le a vízbe. Ezzel megvolnánk, de úgy tűnik, hogy a tengerészek igen csökönyös népség, mert még mindig nincsenek meggyőződve afelől, hogy felengedhetnek minket a hajóra. Hamarosan megszületik az újabb döntés: ha Nina és Ursula kibírják az éjszakét a hajó gyomrában, akkor utazhatnak is. Ez nem túl nehéz feladat, le kell győznünk a szellemet, majd a patkányokat és végigolvasni az utána következő mókás beszélgetést. Mivel a két hölgy kiállta a próbát, már akár utazhatunk is a tengeren.

Hajó

Az után nem telik eseménytelenül, hiszen meg kell küzdenünk a félelmetes és elpusztíthatatlan KAHN-nal (már megint).

Kahn (HP: 12,000 EXP: 12,000)

Ugyan Kahn már jóval erősebb, mint legutóbbi találkozásunk óta, de még mindig nem jelenthet komoly kihívást. Egész egyszerűen, fizikai támadásokkal intézzük el.

A csata utáni hajóút további incidensek nélkül telik el, hamarosan megérkezünk az Island of Fire helyre.

Island of Fire

Bent először is kedves lidércfény csatlakozik hozzánk, aki segít átjutni a következő részen. Ha a fény sárgára vált, akkor a közelben van egy gyenge deszka, ha pedig piros, akkor közvetlenül előtte állunk. A fény segítségével navigáljunk át a termen (menet közben összeszedegethetjük a két kincsesládát is). Hamarosan egy kőlénybe botlunk, hasonló ahhoz, amivel Fou-Lu is találkozott.

Glebe (HP: 15,000 EXP: 17,100)

Marlhoz hasonlóan Glebe is két segítőjének megidézésével kezdi a harcot. Az egyiket intézzük el, majd fordítsuk figyelmünket Glebe felé. A legegyszerűbb, ha Ryuval átalakulunk Wyvern-né és a "Hwajeg" varázslatot alkalmazzuk. Miután Glebe elpusztult, nyírjuk ki a másik segítőjét is.

Ha a csata véget ért, térjünk vissza a hajóra és folytassuk utunkat. Hamarosan meg is érkezünk úticélunkhoz, Lyp városába.

Lyp

Sok mindent nem tudunk itt csinálni a szokásos bevásárláson és beszélgetésen kívül. Miután ezzel megvolnánk távozzunk a városból dél felé, a "?" irányába. Itt keressük meg az erdőben a különös rózsaszínű és szőrös teremtményt, aki mintha a Muppet Showból lépett volna ki, és etessük meg valamivel, ha már a szövegelését nem értjük. Térjünk vissza a világtérképhez és induljunk tovább, még mindig dél felé.

Dzsungel

Mászkáljunk át a hidakon és szedegessük össze a kincseket. Előbb-utóbb elérünk egy olyan részhez, ahol ismét vízben úszó fatörzseken kell "tekernünk", mint tettük atz a Kasq Erdőben. Keljünk át a vízen, majd hagyjuk el az erdőt. A világtérképen menjünk nyugatra, a Pabpab faluba.

Pabpab falu

A faluban hamarosan összefuthatunk a már korábban megismert rózsaszínű lénnyel, aki elárulja társainknak, hogy mi nem akarunk semmi rosszat tőlük, mert őt is megetettük (legalábbis való-















színű, hogy ezt mondja, mert a beszédjét még mindig nem értjük). Beyd, az itt lakó remete elmondja, hogy innen tényleg átjuthatunk a szárazföldre, de csak akkor, amikor apály van, addig pihenjünk egyet. Az egyik "faházban" egy naplóban megtalálhatjuk Beyd jegyzetei t a Pabpab nyelvről, amelynek segítségével, már megpróbálkozhatunk lefordítani a kis lények beszédét. Ezután "beszélgessünk" a kis kék lénnyel, aki szemmel láthatólag rosszul érzi magát. Beyd elárulja, hogy a gyógyszer a bajára valahol a Lyp közelében lévő óceánban található. Térjünk vissza a Lypbe, ahol az egyik lakó elmondja, hogy a gyógynövény (Mozweed) egy kis szigeten van, a várostól keletre. Sétáljunk vissza Zighez (a tengerészhez) és mondjuk meg neki, hogy ismét használni szeretnénk a hajóját. Ezután nekünk kell a hajót vezetve a gyógynövényt (és egyéb kincseket) megtalálni az óceánban.

- Északnyugatra, a kék zászlónál egy újabb horgászhelyet találhatunk.
- Keletre, a kék zászlónál található meg a Mozweed, amiért jöttünk.
- Ezenkívül a piros zászlóknál különböző kincseket találhatunk.
- A Sea Dragon is itt van, Lyptől keletre három szikla között, tőle a "Flood Tide" varázslatot tanulhatjuk meg.

Miután megvan a Mozweed, térjünk vissza a Pabpab faluba és adjuk oda a beteg lénynek a gyógyszert. Azután aludjunk, majd másnap reggel - miután a dagály elvonult - folytassuk utunk nyugat felé, a "?" irányába.

Tidal Flats

Keressük meg a sárkány-kristályt, majd menjünk addig, amíg be nem esteledik. Nina azt javasolja, hogy éjjelre táborozzanak le, majd másnap folytatják az utat. A csapat beleegyezik, de másnap reggel kiderül, hogy a dagály visszatért és hőseink Robinsonként egy kis szigeten maradtak. Kezdjük el felfedezni a szigetet, de hamarosan kiderül, hogy nincs menekvés a szigetről, a csapatnak meg kell várnia, amíg a dagály ismét elvonul. Ezután rövid ideig ismét Fou-Lut láthatjuk, aki sérülése után valahogy elvergődött Chedo-ig, a fővárosig. Amikor ismét Ryuékat irányítjuk, menjünk nyugatra, a ládákból szedjük fel a horgászbotot és a csalikat, majd keressük meg a horgászhelyet, hogy ne haljunk éhen a szigeten. Horgásszunk egy kicsit, majd térjünk vissza a táborba és együk meg a halat, amit fogtunk.

Megint Fou-Lu következik, most már azonban kiderül, hogy mit is szeretne elérni. Nem mást, mint a játékok főellenségeinek 99 százaléka: uralkodni a világon.

Következő reggel Ryuék ismét horgászni indulnak (unalmas lehet az élet a lakatlan szigeten), majd ismét Fou-Lu következik. Sétáljunk előre, beszélgessünk Yohmmal és intézzük el kedvenc szörnyetegét:

Kahbo (HP: 20,000 EXP: 20,000)

Ez talán a legegyszerűbb csata. Alakuljunk át Tyrant Dragonná és használjuk a "Dark Wave" támadást. Kettő ilyentől Kahbo már ki is fekszik.

A harc után Yohm újabb lényt idéz:

Kamyu (HP: 30,000 EXP: 30,000)

Az előző lénytől kapott Wisdom Fruitot használjuk először, majd ugyanazt a taktikát, mint korábban. Három darab "Dark Wave"-től meg is hal.

A harc után Yohm megadja magát, mi pedig menjünk tovább, intézzük el a ránk küldött őröket, majd pedig Sonielt, a jelenlegi császárt. (Sajnos a játék angol verziójából hiányzik ennek a jelenetnek a fele, pedig a japánban benne volt. Úgy tűnik a cenzorok túlságosan durvának találták, amint Fou-Lu kihúzza testéből a kardot és lefejezi vele a császárt.) Ezután Fou-Lu elfoglalja a trónt, mi pedig ismét Ryut irányíthatjuk, aki a legutóbbi horgászata alatt nem fog semmit(!), ezért Nina azt javasolja, hogy térjünk vissza a táborba. Tegyünk is így, majd pihenjünk le. Másnap reggel jó hír fogad minket: a dagály elvonult, folytathatjuk utunkat. Sétáljunk ezért tovább, ki a világtérképre. A Saldine-tól északra lévő "?"-et megvizsgálva ismét találkozhatunk Kahn-nal, aki nagy nehezen kiúszott a partra. Most nem támad nekünk, hanem felajánlja, hogy ő lesz a következő Mesterünk.

Koshka

Vásároljunk be, pihenjünk, majd folytassuk utunkat a világtérképen délre, a Shan folyó felé.

Shan folyó

Itt nincs más dolgunk, mint összeszedegetnünk a kincseket és távozni a túloldalon.

Chiqua

Beszélgessünk a bejárat közelében lévő hal-lénnyel, aki saját állítása szerint tudja a fővárosba vezető utat. Persze ingyen nem árulja el nekünk, ám mivel jó napja van, három különféle feladatot is ajánl. Bármelyiket végrehajtjuk, megmondja, merre menjünk tovább.

- Egy kincs kell neki, amit a Koshka közelében lévő romokból kell elhoznunk.
- Kell neki egy értékes váza Koshkából.
- 3 db hal kell neki (vagy Martian Squid, vagy Salmon, vagy Sea Bream)

Azt a feladatot választjuk, amelyik tetszik, a legegyszerűbb az utolsó, azaz a halas. Persze az igazi kalandozó nem hagy ki egy lehetőséget, hogy régi romokat fedezzen fel, ezért menjünk vissza Koshkába és kérdezzük meg a lakosokat. Egyikük elárulja a rom helyét.



BREATH OF FIRE IV

(Ha a középső, vázás feladatot választjuk, akkor itt van egy ember, aki csinál nekünk egyet.)

En Jhou romok
Bent az egyik szobában egy repedés van a falon. Ezt Ershinnel belökhetjük. A kincs, amit ezen a helyszínen találhatunk, nem más, mint egy sárkány-kristály. Keressük is meg. Ezenkívül rengeteg kincst is van a romok között. Ahol kötélről ládák lógnak, ott Ryuval elvághatjuk a köteleket, de csak azokat, amelyek végén kincs van. Azt mondanom sem kell, hogy sárkány kristályt NE adjuk oda a fickónak Chiquában, mert különben elveszítjük az egyik sárkány alakunkat! Csináljuk meg helyette inkább a másik két feladat valamelyikét. Miután ezzel megvolnánk, menjünk a várostól délre, a folyóhoz.

Folyó
Crayjel tologassuk a ládákat, hogy át tudjunk kelni a folyón. A kapcsolókkal a vízben lévő "kapukat" tudjuk állítani. Keressük meg a fickót és beszélgessünk el vele:
1. "Dragons"
2. "Yes"
3. "They all look different"
4. "Like gtass and rocks"
Erre az ember elárulja, hogy látott egy nagy követ a folyótól délre lévő kőfejtőben. Távozzunk a helyszínről (ehhez még pár ládát és kapcsolót azért meg kell mozgatnunk), majd a világtérképen látogassuk meg az előbb említett kőfejtőt, ahol a Rock Dragon elárulja nekünk a "Fulguration" varázslat titkát. Következő megállónk Pauk.

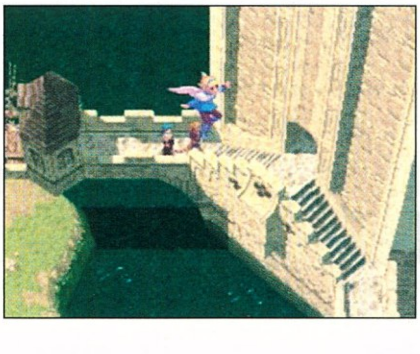
Pauk
A szokásos bevásárlás után látogassuk meg a főnök lakhelyét. Kiderül, hogy amióta a főnök kedvenc csirkéje elszaladt, nem beszél senkivel. Térjünk vissza a világtérképre és vizsgáljuk meg a falutól nyugatra lévő "?"-et, ahol a csirkekergető minijáték vár ránk. Aki játszott a Sheeppel az előnyben van, a cél ugyanis Taknak (a főnök kedvenc barna csirkéjének) bekergetése a karámba. Amint ez sikerül, térjünk vissza a faluba (a többi csirke bekergetéséért bonusz pontokat kapunk), ahol a főnöktől megtudhatjuk, hogy az utunk Fou-Lu sírján keresztül vezet tovább. Menjünk ki a világtérképre, az elágazásnál pedig forduljunk északra. Mielőtt elérnénk Fou-Lu sírját, vizsgáljuk meg a "?"-et. Jutalmunk egy újabb sárkány-kristály valamint egy újabb horgászhely.

Fou-Lu sírja (másodszor)
A helyszín már ismerős lehet, a játék elejéről. Sajnos Fou-Lu Őrzője még mindig itt van és nem is adja könnyen meg magát:



Won-qu (HP: 30,000 EXP: 30,000)
Ryuval alakuljunk át Kaiser Dragonná, a többiekkel pedig kombótámadásokat nyomassunk (a legjobban a Gigaflare (Inferno+Typhoon) hat rá). Ezután Ryu a Kaiser Breath-tel, a csapat maradék tagjai pedig a Gigaflare-rel bombázzák meg szerencsétlent. Ezt ismételgessük addig, amíg ki nem pusztul.
A csata után menjünk tovább a sírban és keressük meg a Bead nevű tárgyat. Ennek hatására a központi teremben eltűnik egy tégla és továbbmehetünk. Keresnünk kell még egy Beadot, majd megküzdhetünk két kockalénnyel.

I (HP: 10,000 EXP: 25,000)
II (HP: 7,500 EXP: 25,000)
Ez a csata elég hosszú szenvedéssel jár. "I" teljesen immúnis a fizikai, "II" pedig a mágikus támadások ellen. A taktika adott, először is győzzük le "I"-et, egy célpontra ható varázslatokkal, majd pedig verjük agyon "II"-t fizikai támadásokkal.
Csata után megkapjuk a Won-qu's Gem nevű tárgyat. Térjünk vissza a központi terembe, és távozzunk erről az idegesítő helyszínről.



Mukto
Ershinnel döntsük be a rozoga falat és keressük meg a Dragon Teart. Ezek után távozhatunk is erről a helyről. Ha bátornak érezzük magunkat, akkor megküzdhetünk a néha megjelenő Riderrel, aki a játék legerősebb szörnye!

Astana (másodszor)
Vásároljunk be a boltban (igen erős cuccok vannak itt), majd távozzunk és vizsgáljuk meg a "?"-et Kwansótól délre. Itt másszunk le a hegyről, szedjük össze a kincseket, sőt megkereshetjük Bunyan-t, aki a játék utolsó Mestere.

Highway
Ursulát tegyük a csapat élére és beszélgessünk el a katonákkal, akiktől megtudjuk, hogy vissza kell térnünk Astanába megint. Tegyünk is így, látogassuk meg a város keleti részében lévő katonai épületet. A katona odébbállt, már használhatjuk a lépcsőt. Kint menjünk be a nagy épületbe, győzzük le az élőhalott szörnyetegeket, majd a lifttel utazzunk le.

Császári főhadiszállás
Sajnos bent nem tudunk sokáig továbbhaladni, de Elina (végre megtalál-







tuk!) elárulja, hogy a Dragonslayer nevű kardra lesz szükségünk, ha el szeretnénk vágni a hálót. Astanában kérdezzük meg az őröket, hogy hol van Yuna (nála van ugyanis a Dragonslayer), majd menjünk Kwansóba. Itt beszélgessünk a katonákkal (ismét Ursula legyen elöl), akik továbbengednek. Végre összefutunk Yumával, aki némi fenyegetés (és egy ütés) hatására elejti a keresett kardot. Vegyük fel, és utazzunk vissza Astanába. A karddal végre továbbmehetünk és hamarosan megtaláljuk Elinát, sajnos nem olyan állapotban mint amilyenben szeretnénk...

4. fejezet

Mivel hamarosan véget ér a játék látogassuk végig a Mestereket és teljesítsük a még fentmaradó feladataikat.

Chedo

Ahhoz képest, hogy a várost ellepték a szörnyek, jónéhány ember maradt itt. Vásároljunk be, majd induljunk el tovább. Hamarosan összefutunk Fou-Lu másik kedvencével, aki elpusztította a várost:

A-tur (HP: 50,000 EXP: 50,000)

Ez igazán hosszú harc lesz. Ryuval alakuljunk át Kaiser Dragonná, majd Kaiser Breath-szel kezdjünk, miközben Ninával folyamatosan gyógyítsuk a többieket. Mivel a sárkánnyá átalakult Ryu nem gyógyítható, a Kaiser Breath hamarosan elveszti hatékonyságát (sebzése ugyanis a sárkány aktuális HP-jától függ). Ezután a folyamatos gyógyítás mellett kombózzunk amíg meg nem hal, de vigyázzunk, mert a Frost Breath támadása különösen veszélyes!



Császári kastély

A játék legnagyobb, több szintes helyszíne. Fent Ershinnel üssük le a szekrény tetején lévő kulcsot, majd fedezzük fel a komplexumot. Első dolgunk az lesz, hogy megkeressük a Dragonne nevű szörnyet, aki egy Blue Charm nevű tárgyat őriz.

Dragonne (HP: 30,000 EXP: 60,000)

A szokásos Kaiser Breath támadással adjunk neki, amíg el nem veszti a gyógyuló képességét, majd egész egyszerűen verjük szét (addig amíg gyógyulni tud, a többiekkel ne csináljunk semmit).



A Blue Charm-mal kinyithatjuk az eddig lezárt kék színű ajtót a felső szinten. Menjünk is be és keressük meg a Yellow Charmot, amellyel értelemszerűen a sárga pecséttel lezárt átjárón mehetünk keresztül. Tegyünk is így és továbbhaladva vegyük fel a Red Charmot. Nyissuk ki vele a vörös pecséttel lezárt ajtót, majd mentsünk egyet a játék legutolsó save-pontjánál. Miután felkészültünk menjünk tovább és a trónteremben összefutunk Fou-Luval, aki igen könnyedén elintézi a csapattagokat. Ryu-val rohanjunk oda hozzá és támadjuk meg.

Fou-Lu (HP: - EXP: -)

Ezt a csatát nem lehet megnyerni, de elveszíteni igen. A cél az, hogy életben maradjunk, azaz túléljük Fou-Lu igen erős Whiteout nevű támadását. Ennek érdekében védekezzünk, ha pedig szükséges, akkor gyógyítsunk magunkon.

A csata után választási lehetőséget kapunk, azaz eldönthetjük, hogy összeállunk-e Fou-Luval.

1. válasz: "Maybe so..."

Ha ezt választjuk, akkor Ryu és Fou-Lu eggyé válik, Infini Dragon lesz belőlük, akivel le kell győznünk a csapat megmaradt tagjait. Természetesen nem ez az "igazi" vége a játéknak, ezért ne ezt a lehetőséget válaszzuk.

2. válasz: "I don't know"

Ryu nem hajlandó csatlakozni Fou-Luhoz, aki ezért igencsak felkapja a vizet és megpróbál elpusztítani minket.

Tyrant (HP: 75,000 EXP: 0)

Igencsak hosszú (kb. 1 órás) és nehéz csata elé nézünk. Ryuval alakuljunk át Kaiser Dragonná és fújkáljunk amíg lehet. Ninával majd' minden körben gyógyítanunk kell. A többiekkel használjuk a legerősebb támadásaikat, de tartalékoljunk is valamit, mert ha legyőzzük, akkor még meg kell küzdenünk a játék utolsó ellenségével, aki nem más, mint az...



Astral Dragon (HP: 75,000 EXP: 0)

Mivel ez az utolsó csata, vessünk be mindent. Ryu AP-ját valahogy tornázzuk vissza normális értékre, aztán jöhet a Kaiser Breath... legalábbis addig, amíg van egy kis HP-ja szerencsétlen Kaiser Dragonnak. Ursulával használjuk az Infernót, Ninával természetesen gyógyítsunk ezerrel, különösen ha arcunkba kapunk egy Soul Rendet.

Az Astral Dragon legyőzése után hátradőlhetünk és végignézhetjük a befejezést, majd a játék kimenti az állást, amellyel még folytathatjuk a játékot, és szabadon felfedezhetjük az esetlegesen kimaradt területeket.







The Legend of Zelda: Majora's Mask Mellékszálak

Íme a nem létfontosságú tárgyak és a maszkok listája, ami a múltkori végigjátszásunkba már nem fért bele.

A Bomber jegyzetfüzet

Mindenek előtt a jegyzetfüzetet érdemes megemlítenünk, amit a városi gyerekektől szerezhetünk meg. Nem kell mást tennünk, mint újra nekifogni a fogócskának, miután visszaváltoztunk már Linkké. A Bomber bandának ugyanis emberként már a tagjává válhatunk, s ennek fejében kapjuk meg a jegyzetfüzetet. A jegyzetfüzetet nagyszerűen használhatjuk, ha netán elfelejtenénk, kivel mikor, milyen ügyben beszéltünk meg találkozót. (Ha már nálunk van, a Quest Status menüben találjuk meg.)



Egy aprócska tipp: ha egy adott mellékszálra koncentrálunk, használhatjuk az idő felgyorsítását. Amint azt már a végigjátszásnál is említettük, fél napokat állíthatjuk előre az órát, ha az Idő Dallamának minden egyes hangjegyét duplán játsszuk le.

Az összes maszk

Postman's Cap
- Hogyan lehet megszerezni?
Szerezzük meg a Mama levelét (Letter to Mama), azt adjuk oda a postásnak (a Postán található), és várakozzunk kint, amíg kézbesíti a Latte bárba.



- Hol lehet használni?
Viseljük, mire a postaládákból szíveket vehetünk ki.

Stone Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
Használjuk a Lens of Truth-ot, és keressük meg vele Shirot az Ikana kanyon első részénél, és adjunk neki egy piros italt.

- Hol lehet használni?
Teljesen belemossa a viselőjét a háttérbe: kitűnően használható például a Gerudo kalózoknál.

Keaton Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
Az első napon beszéljünk Anjouval (a Stock Pot fogadóban a pultoslánnyal) délután 2 és 7 óra között, miközben Kafei maszkját viseljük - így megbeszélünk egy találkozót 11:30-ra. Térjünk vissza éjjel - használjuk a kinti Deku növényt vagy a szobakulcsot (Room key) - és menjünk a konyhába. Amikor Anjou az éjjel megérkezik, kapunk tőle egy levelet Kafeinak. Vigyük, és dobjuk be az egyik postaládába, majd a második napon, amikor már kézbesítették a levelet, látogassuk meg Kafeit a patak mellett (a harangnál). Miután beszéltünk vele, távozzunk, és várjuk meg az utolsó nap délutánját. Akkor térjünk vissza Kafeihez, és beszéljünk a Curiosity Shop eladójával - tőle kapjuk meg a Keaton maszkot.

- Hol lehet használni?
Amint azt a játék során tapasztalhatjuk, egyes növények elrohannak, amikor elkezdjük őket aprítani. Viseljük a maszkot, miközben ezt tesszük, mire megjelenik a maszk által megformázott legendás szellem-róka, aki egy kis quiz játékkal szórakoztat minket. Ha öt kérdésére helyesen felelünk, egy szívdarab lesz a jutalmunk.

Don Gero's Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
Gyűjtsuk meg az összes fáklyát a Goron faluban, majd törjük össze a pörgő edényeket (ugratva), mire egy tálca sziklapecsenye (Goron ínyencség) lesz a jutalmunk. Vigyük ezt annak a Goronnak, aki a hegyi faluban egy sziklaperemen ragadt fenn, és hajítsuk fel neki. A fáradozásunkat Don Gero maszkjával hálálja meg.



- Hol lehet használni?
Viselve a maszkot beszélhetünk a békákkal, akik így a legendás béka-vezérnek, Don Geronak nézik hősünket. Beszéljünk a játékban fellelhető összes békával (a városban a pataknál, a mocsárnál, és a legyőzött Gekkokkal a Woodfall Temple/Great Bay Temple/Stone Tower Temple pályán), majd győzzük le Gohtot, hogy össze-



szedjük a békakórust. Vezényeljük őket, s egy újabb szívdarabot kapunk.

Romani's Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
Az első napon látogassunk el a Romani farmra, és Romanival beszélve egyezzünk bele, hogy segítünk éjjel megvédeni a farmot a tehénrabló idegen invázióval szemben. Ha ez megtörtént, másnap Romani nővérének, Creminának segíthetünk, akit el kell kísérnünk egy útra, és meg kell védenünk őt néhány rablóval szemben. Ha sikerrel járunk, miénk a maszk.

- Hol lehet használni?
Ez tulajdonképpen egy tagsági igazolvány a Latte tejbárba, a városban.

Couple's Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
Az első napon beszéljünk Anjouval (a Stock Pot fogadóban a pultoslánnyal) délután 2 és 7 óra között, miközben Kafei maszkját viseljük - így megbeszélünk egy találkozót 11:30-ra. Térjünk vissza éjjel - használjuk a kinti Deku növényt vagy a szobakulcsot (Room key) - és menjünk a konyhába. Amikor Anjou az éjjel megérkezik, kapunk tőle egy levelet Kafeinak. Vigyük el, és dobjuk be az egyik postaládába, majd a második napon, amikor már kézbesítették a levelet, látogassuk meg Kafeit a patak mellett (a harangnál). Miután beszéltünk vele, távozzunk, és kézbesítsük a közben kapott medált Anjounak, mire az várakozni fog.
Az utolsó napon menjünk az Ikana kanyonba, s a leszakadt hídnál forduljunk jobbra, majd ott keressük fel Sakon (a tolvaj) rejtekhelyét. Amennyiben hagytuk, hogy kirabolják az öreg hölgyet az első nap (lásd Blast Mask), akkor Kafei időközben kiszúrta a tolvajt a Curiosity Shop kliensei között, és immár a közeli szikla mögött várakozik. Várakozzunk vele együtt az utolsó nap délutánjának



hat órájáig. Ekkor jól elrejtőzve figyeljünk, amint megjelenik Sakon, és kinyitja az ajtót: akkor rohanjunk be, és oldjuk meg a feladatokat. Kafei és Link együttműködnek: előbbivel a blokkokat tologathatjuk a kék kapcsolókra, utóbbival pedig az ellenfeleket kell kinyírnunk - így nyílnak ki az ajtók. Ha sikerrel járunk, miénk a Sun Mask. Végül térjünk vissza a fogadóba, s várjunk, amíg meg nem jelenik Kafei - így kapjuk meg a Couple's Maskot.

- Hol lehet használni?
A polgármesteri irodában viseljük, s oldjuk meg a feloldhatatlannak tűnő vitát - ezzel megint csak egy szívdarab a jutalmunk.

Kamaro's Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
Sétáljunk ki a városból éjszaka, és nézzünk körül északon, mire egy különös zenére figyelhetünk fel. Kövessük a zenét, mire a várost övező peremről átugorhatunk az egyik óriási, gomba alakú sziklára (melynek a tetején kisebb köveket találunk kör alakban elhelyezve), s ekkor ott találjuk Kamarot, a szellem táncost. Halgassuk meg a történetét, majd játsszuk el neki a Gyógyítás Dalát (Song of Healing): így kapjuk meg tőle a maszkot.

- Hol lehet használni?
A B-t nyomva tartva táncra perdülhetünk a maszk viselése közben. Ha ezt a táncot megtanítjuk a Rosa nővéreknek (West Clock Townban éjszaka), egy szívdarab lesz a jutalmunk.

Captain's Hat
- Hogyan lehet megszerezni?
Ezt a maszkot - amint már a végjátszásban is le volt írva - az Ikana temetőben szerezhetjük meg Keeta kapitány legyőzésével, akit a Song of Awakening dallal ébreszthetünk fel. A hatalmas csontvázat előbb üldöznünk kell, majd ha sikerül utolérnünk, le kell győznünk őt - csak ez után enged minket a ládához, ami a maszkját rejti.

- Hol lehet használni?
A temetőben, éjszaka, a csontvázharcosok tiszteletét vívhatjuk ki vele, akikkel felnyittathatjuk a sírokat, amiket őriznek. Az első nap - amint korábban is szó volt róla - a Song of Storm dalhoz jutunk, míg a második nap egy másik síron keresztül egy szívdarabhoz, végül az utolsó napon pedig egy harmadik járaton át egy nagy szellemmehez lyukadunk ki, akivel meg kell küzdenünk. Ha sikerrel járunk, egy új üveggel gazdagodunk.

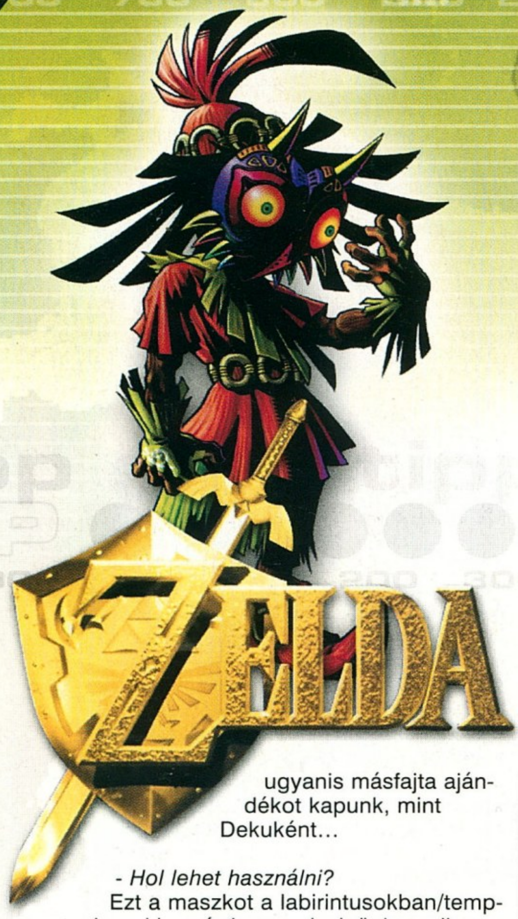
All-Night Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
Nézzünk el North Clock Townba az első nap éjjelén, és várjunk, amíg az öreg hölgy a Bomba üzletből fel nem bukkan. Egy tolvaj támadja meg, aki elfut a batyújával. Eredjünk a fickó nyomába, és a kardunkkal kényszerítsük a holmi eldobására. A harmadik napon a Curiosity Shopban így megvásárolhatóvá válik az All-Night Mask - potom 500 rúpiát kell érte kicsengetni.

- Hol lehet használni?
A maszk megakadályozza, hogy viselője elaludjon. A segítségével ébren maradhatunk Anjou nagymamájánál, aki "izgalmas" történetekkel szórakoztat minket. A rövidebb sztori után helyesen kell válaszolni (Carnival of Time), viszont a hosszabb után helytelenül (I dunno). Két jutalomszívet kapunk ajándékba.

Great Fairy's Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
Látogassuk meg North Clock Townban a tündér kútját Link alakjában: pontosabban gyűjtsük be neki az elkóborolt kis tündért újra. Link alakjában







ugyanis másfajta ajándékot kapunk, mint Dekuként...

- Hol lehet használni?
Ezt a maszkot a labirintusokban/templomokban érdemes viselnünk: amikor egy elkóborolt tündér van a közelünkben, rózsaszín szalagok kezdenek lebegni rajta. Mi több: a maszk magához csalogatja a tündéreket.

Bremen Mask



- Hogyan lehet megszerezni?
Sétáljunk el patakhoz az első vagy a második nap éjszakáján: olyankor ott találjuk Guru-Guru-t és a zenegépét. Ha meghallgatjuk Guru-Guru vallomását, megkapjuk tőle a Bremen maszkot.

- Hol lehet használni?
A B-t lenyomva ezzel a maszkkal egy indulót játszhatunk el, s egyeseket ez menetelésre késztet - például Grog csirkéit a csirkefarmon, vagy az Ikana király testőreit.

Mask of Scent
- Hogyan lehet megszerezni?
Miután legyőztük a Woodfall Temple főellenségét, és visszavittük a Deku hercegnőt az apjához, a királyi lakáj vezet minket ehhez a maszkhoz - igyekeznünk kell követni őt. A lakájt a palotán kívül, a baloldali várfal mellől nyíló barlangban kell keresnünk.

- Hol lehet használni?
A maszkot viselve különös szaglásra teszünk szert, s varázsgombákat kereshetünk a nyirkos helyeken - például a mocsárban, a varázserdőben. A gombákat ezután Kotakénak vihetjük el, aki különleges főzetet készít belőlük.

Circus Leader's Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
Nézzünk be a Latte bárba, és beszéljünk Totoval a Zora zenésszel Linkként, Dekuként, Goronként, és Zoraként is. Így különböző hangszerekkel különböző dallamokat játszhatunk le, a kész szám pedig annyira megtetszik Gormannak, hogy nekünk adja a Circus Leader's Maskot.

- Hol lehet használni?
Ha ezt a maszkot viseljük, miközben Cleriát kísérjük, nem mernek támadni a rablók.

Mask of Truth
- Hogyan lehet megszerezni?
A mocsárból nyíló, pókhálóval elzárt labirintusból kell begyűjtenünk az összes pókot, illetve a kinyírásukért járó arany Skultulla érméket.

- Hol lehet használni?
Viselve a cuccot azokkal a kövekkel beszélhetünk, melyeken ugyanaz az ábra látható, mint a maszkon. A segítségükkel különböző tippeket kapunk a játékhoz.

Gibdo Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
Az Ikana kanyonban van egy nagy zenedoboz: abban él egy kislány. Először is meg kell tisztítani a környéket a múmiáktól, azaz vizet kell fakasztani (lásd végigjátszás), majd meg kell várni, amíg a kislány elmegy sétálni, avagy kicsalhatjuk egy bombával is. Miután távozott, nyissunk be a házba, majd a szekrényből előugró szörnyetegnek játsszuk el a Gyógyítás Dalát - ugyanis valójában a kislány apja az.





- Hol lehet használni?
A Gibdokat (a múmiákat) téveszthetjük meg a maszkkal, akik így azt hiszik, hogy közéjük tartozunk.

Giant's Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
A Stone Tower templom második Eyegore szörnyetegét kell legyőznünk a megszerzéséhez.

- Hol lehet használni?
Nem sokkal a maszk begyűjtése után a főgonosznál (Twinmoldnál) változhatunk óriássá a segítségével.

Blast Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
Nézzünk el North Clock Townba az első nap éjjelén, és várjunk, amíg az öreg hölgy a Bomba üzletből fel nem bukkan. Egy tolvaj támadja meg, aki elfut a batyújával. Eredjünk a fickó nyomába, és a kardunkkal kényszerítsük a holmi eldobására. A jócselekedetünkért kapjuk meg a maszkot.





- Hol lehet használni?
Tartsuk lenyomva a B-t, mire a maszk felrobban, s a környéken mindenkinek - beleértve még Linket is - jelentős sérülést okoz. A maszknak egy ideig töltődnie kell, mielőtt újra használhatnánk.

Deku Mask



- Hogyan lehet megszerezni?
Ez az első maszkunk: automatikusan megkapjuk, miután beszéltünk a maszkárussal, aki rendbe hoz minket a Gyógyítás Dalával.

- Hol lehet használni?
Ezzel a maszkkal bárhol Dekuvá változhatunk. (lásd végigjátszás)

Bunny Hood
- Hogyan lehet megszerezni?
Öltsük magunkra a csirkefarmon a Bremen maszkot, s fújjunk egy indulót, mire követni fognak minket a csibék. Ha pedig ez megtörténik, egyszerre csak felnőnek, s kakasokká változnak. Ezután beszéljünk a fa tövében ücsörgő sráccal, és megkapjuk a nyulas maszkot.

- Hol lehet használni?
Link gyorsabban fog futni és ugrani a viselése közben.



Goron Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
A Lens of Truth lencsét használva beszélhetünk Darmanival, a szellemmel, majd követve őt találhatunk egy feljárót a síremlékéhez, ahol a Song of Healinget lejátszva kapjuk meg a maszkját (lásd végigjátszás).

- Hol lehet használni?
Ezzel a maszkkal bármikor Goronná változhatunk.

Kafei's Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
Az első vagy a második nap délutánján keressük fel a polgármesteri hivatalt East Clock Townban, azon belül pedig Madame Aromát. Fogadjuk el a megbízását a fia, Kafei felkutatására, s ezzel megkapjuk tőle a maszkot.

- Hol lehet használni?
Ha felvesszük, Kafei hollétéről kérdezősködhetünk. Ezen kívül viselnünk kell, amikor Anjouval találkozunk, hogy egy időpontot beszéljünk meg vele, valamint akkor sem árt felvenni, amikor az utolsó nap Madame Aroma levelét kézbesítjük a Latte bárba.

Zora Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
A tengerben fuldokló Zorát kell a partra segítenünk, majd eljátszanunk neki a Gyógyítás Dalát (lásd végigjátszás).

- Hol lehet használni?
Ezzel a maszkkal bármikor Zorává változhatunk.

Garo's Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
A nagyszájú Gorman testvéreket kell legyőznünk lóversenyben - a Romani farmhoz vezető útról térhetünk le a lóversenypályához. Első díjként kapjuk meg a maszkot.

- Hol lehet használni?
Először is fontos ahhoz, hogy az Ikana kanyonban, a magsaban üldögélő fazon segítsen nekünk továbbjutni. Ezen kívül szintén az Ikana kanyonban Garo ninjákat idézhetünk meg vele, akik - miután legyőztük őket - hasznos tanácsokkal szolgálnak.

Fierce Diety's Mask
- Hogyan lehet megszerezni?
Mindenekelőtt meg kell szereznünk az



összes többi 23 maszkot. Ha ugyanis így indulunk el a végső összecsapáshoz, a réten a fa alatt mind a négy maszkos gyerekkel tudunk majd játszani. A maszkokért cserébe kisebb fogócskákra invitálnak minket, s ha mindegyiküknél sikeresen végzünk, utána a Majora Maszkját viselő fiútól kapjuk meg ezt a maszkot.

- Hol lehet használni?
Ez a negyedik maszk, ami teljesen átváltoztatja hősünket, de ez csak a főellenségeknél használható. Új alakjában jóval erősebb lesz Link, egy kétkezes kardot kap, viszont sajnos a hagyományos cuccait - így például az íjat - nem tudja használni.

Kézbesítendő cuccok

Moon's Tear
- Hogyan lehet megszerezni?
Ezt a holdkőzetet az után gyűjthetjük be az öreg csillagász kertjéből, hogy megvizsgáltuk a Holdat a teleszkóppal.

- Hol lehet használni?
South Clock Townban vásárolhatunk érte ingatlant: a Deku-árus placcát vehetjük meg, amit az így kapott birtoklevél igazol majd (Land Title Deed).



Land Title Deed
- Hogyan lehet megszerezni?
Amint néhány sorral fentebb áll: a Moon Tear kőért cserébe kapjuk a Dekutól South Clock Townban.

- Hol lehet használni?
A mocsárnál a turista központ előtt posztoló Dekunak adjuk oda, illetve cseréljük el az ő placcára, mire egy újabb birtoklevelet kapunk. Lényeges, hogy ne Dekuként próbálkozzunk az üzlettel.

Swamp Title Deed



- Hogyan lehet megszerezni?
A városban szerzett birtoklevelünket kell odaadnunk a turistaközpontnál dekkoló Deku-árusnak (lásd feljebb)

- Hol lehet használni?
A Goron falun kívül található Deku-árusnál cseréljük el az ottani placcra, vagyis a Mountain Title Deedre - közben a Deku alakunkat használjuk

Mountain Title Deed
- Hogyan lehet megszerezni?
A Goron falunál a Deku-árusnál szerezhetjük meg a mocsaras ingatlanunkért cserébe (lásd feljebb).

- Hol lehet használni?
A Zora Hallban, illetve azon belül Lulu szobájában adhatjuk oda az újabb Deku-árusnak, akitől így megkapjuk az ő helyét - feltéve, ha Goron alakban próbálkozunk.

Ocean Title Deed
- Hogyan lehet megszerezni?
A Zora Hallban, csereüzleten nyerjük a hegyi Deku-virág birtokleveléért (lásd feljebb).

- Hol lehet használni?
Ezt a papírost Zoraként kell odadnunk az Ikana Kanyonban (a leszakadt hídtól jobbra) tanyázó Dekunak. A birtokcsereberélésnek ez az utolsó fázisa: a hosszadalmas üzletelgetésen végül egy nagy összegű rúpiát, és egy szívdarabot nyerünk.

Room Key
- Hogyan lehet megszerezni?
A szobakulcsot úgy szerezhetjük meg, ha az első nap a Stock Pot fogadóban még az utazó Goron előtt kérünk szobát, aki délután 2:00-kor érkezik. A Goronnak ugyanis véletlenül ugyanaz a neve, mint a miénk. Ezt úgy tudhatjuk meg, ha előtte egy másik alkalommal kihallgatjuk, amikor megérkezik a fogadóba, s érdeklődik a szobafoglalása után.



- Hol lehet használni?
Ezzel a kulccsal a nap bármelyik szakaszában benyithatunk a fogadóba, valamint beléphetünk a vendégszobába, ahol egy ötvenes ezüst rúpia vár ránk.

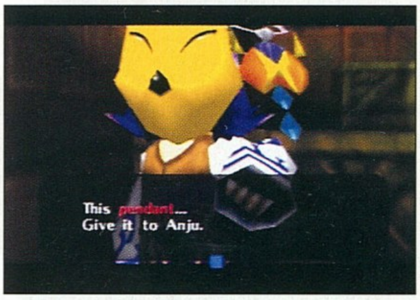
Kafei's Letter



- Hogyan lehet megszerezni?
Miközben Kafei maszkját viseljük, beszéljünk Anjouval a fogadóban az első napon - de csak miután a lány egy levelet kapott Kafeitől, a kedvesétől. Így egy találkozót beszélünk meg éjjel 11:30-ra, mikor is átadja nekünk az ő válaszát.

- Hol lehet használni?
Egyszerűen be kell dobni egy postaládába. Amikor kézbesítik Kafinek, megkapjuk a srác medálját.

Pendant of Memories
- Hogyan lehet megszerezni?



Kafei levelének a kézbesítése után kapjuk meg.

- Hol lehet használni?
Anjouhoz kell elvinnünk annak érdekében, hogy várakozzon. (lásd Couple's Mask)

Letter to Mama
- Hogyan lehet megszerezni?
Ha hagyjuk, hogy megtörténjen az öreg hölgy kirablása, majd elküldjük Kafeinek a neki szóló levelet, az utolsó nap visszatérve Kafeihez a Curiosity Shop eladójától kapjuk meg az expressz levelet, ami Kafei mamájának szól.

- Hol lehet használni?
Vagy adjuk oda a postásnak (és így megkapjuk a postás sapkát), vagy személyesen kézbesítsük Madame Aromának a Latte bárba. Utóbbi esetben ingyen kapunk egy üveg Chateau Romanit.

Gold Dust
- Hogyan lehet megszerezni?
Meg kell nyernünk a Goron versenyt.

- Hol lehet használni?
A fegyverkovácsnál aranyozott kardot készíttethetünk belőle.

A személyes tárgyaink

Bomb Bag
- Hogyan lehet megszerezni?
50 rúpiáért vásárolhatjuk a bomba üzletben West Clock Townban.

- Hol lehet használni?
Ez egy alapvető tárgy, ahhoz szükséges, hogy egyáltalán bombákat tudjunk magunknál tartani. A sima bombazsákban 20 bomba fér el.

Big Bomb Bag
- Hogyan lehet megszerezni?
Két módszer lehetséges. Az egyik,



hogy az utolsó nap 10:00 után benyitunk az antik üzletbe, mire ott 100 rúpiáért vehetünk egy lopott példányt. A másik lehetőség az, ha elmegyünk North Clock Townba az első nap éjjelén, és megvárjuk, amíg az öreg hölgy a Bomba üzletből fel nem bukkan. Egy tolvaj támadja meg, aki elfut a batyújával. Eredjünk a fickó nyomába, és a kardunkkal kényszerítsük a holmi eldobására. A következő napon a bomboltban így megvásárolhatóvá válik az Big Bomb Bag, és csak 90 rúpiába kerül.

- Hol lehet használni?
A komolyabb bombazsákban már egyszerre 30 bombát tarthatunk magunknál.

Biggest Bomb Bag
- Hogyan lehet megszerezni?
Goronként beszéljünk a Deku-árussal a Goron falu mellett, ugyanis 200 rúpia ráfizetésével elcserélhetjük nála a régi zsákunkat az újra.

- Hol lehet használni?
A legjobb bombazsákban egyszerre 40 bomba fér el.

Large Quiver
- Hogyan lehet megszerezni?
Midőn megszereztük már az íjat, menjünk játszani a nyilazós játékon East Clock Townba. Ott minél több piros Octorokot kell eltalálnunk, miközben a



kékeket elkerüljük, s ha 40-et sikerül így lenyilaznunk a megadott határidőn belül, a tulaj egy nagyobb tegezzel jutalmaz meg minket.

- Hol lehet használni?
A nagyobb tegezben 40 nyíl lehet egyszerre nálunk.

Largest Quiver
- Hogyan lehet megszerezni?
Nem csak a városban, hanem a mocsár felé vezető úton is van egy céllövölde. Ennél a játéknál MINDENRE lőni kell, ami csak feltűnik. Ha valóban mindent eltalálunk, a tulajtól megkapjuk a legnagyobb tegezt.

- Hol lehet használni?
Ebben a tegezben 50 nyílvessző fér el.

Adult Wallet
- Hogyan lehet megszerezni?
Amennyiben 200 rúpiára rúg már a bankszámlánk West Clock Townban, jutalomként kapjuk meg a nagyobb bugyellárist.

- Hol lehet használni?
A nagyobb pénztárcában 200 rúpiát hurcolászhatunk magunkkal.

Giant's Wallet
- Hogyan lehet megszerezni?
Teljesítsük a Great Bayben található pókos küldetést még az első napon.

- Hol lehet használni?
Az óriási pénztárcával már 500 rúpia lehet nálunk egyszerre.

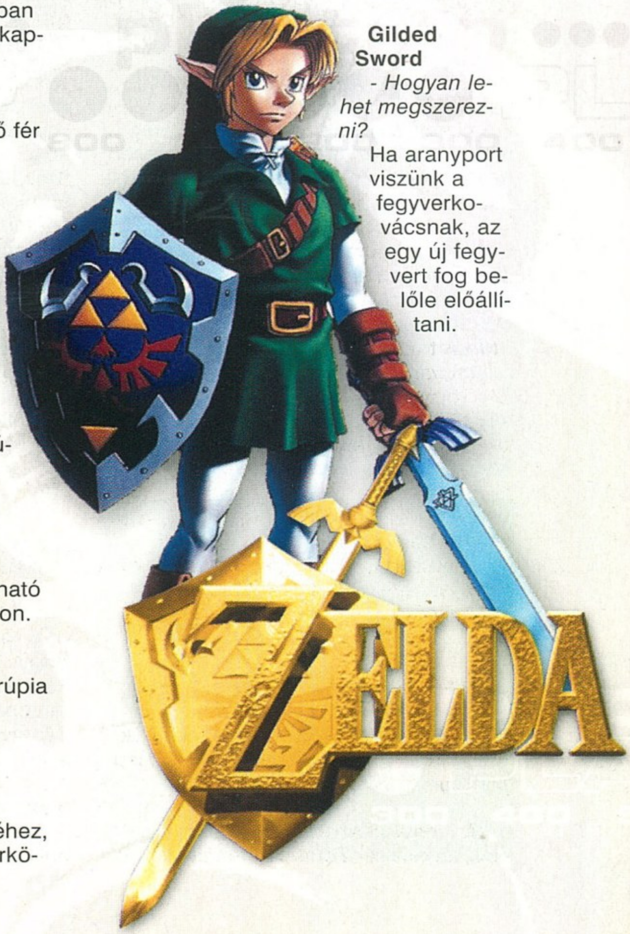
Razor Sword
- Hogyan lehet megszerezni?
Másszunk fel Darmani síremlékéhez, és Goronná változva toljuk el a sírkövet, azaz eresszük ki a melegvizet. Merjünk tele egy üveget, és olvasszuk ki lent a fegyverkovács tűzhelyét. Miután a jégtömb felolvadt, a kovács felajánlja, hogy 100 rúpiáért megélezi a kardunkat. Adjuk hát oda a fegyverünket, s másnap reggel menjünk vissza érte.

- Hol lehet használni?



A pengeéles kard megnöveli hősünk támadóerejét. Sajnos mindez csak addig tart, mígnem 100-at suhintunk vele, avagy vissza nem repülünk az időben.

Gilded Sword
- Hogyan lehet megszerezni?
Ha aranyport viszünk a fegyverkovácsnak, az egy új fegyvert fog belőle előállítani.





- *Hol lehet használni?*
Az aranyozott kard kétszer olyan erős, mint a sima Kokiri kard, és még hosszabb is.

Chateau Romani
- *Hogyan lehet megszerezni?*
200 rúpiáért adják ezt az italt a Latte tejbárban, East clock Townban.

- *Hol lehet használni?*
Rövid ideig kifogyhatatlan varázserőt biztosít - egyes főellenségeknél ez rendkívül hasznos tud lenni.

Az Üvegek

A végigjátszásban csupán egy üveg megszerzésére tértünk ki, ám összesen hatot gyűjthetünk be. Íme, hogy hol kell keresni őket:

1. Üveg
Az elsőről ugyebár már szó volt: amikor Kotakenek szólunk, hogy a nővére elesett az erdőben, piros varázsfőzetet kell kézbesítenünk, s annak az üvege nálunk marad.

2. Üveg
Nyerjük meg a Goron guruló-versenyt. Az első díj: egy üveg aranypor.



3. Üveg
A kampónkat használva húzassuk fel magunkat a Great Bay vízesésénél, s győzzük le az ottani versenyben a Beaver testvéreket.

4. Üveg
Ha megvédjük a Romani farmot az idegenektől, egy üveg tejet kapunk jutalmul - a palackkal együtt.

5. Üveg



A harmadik napon a kapitányi sapka segítségével ereszkedjünk le a temető sírjába. Lent segítsünk a sírásónak kincset keresni (közben vegyük le a maszkot): követni fogja a tündérünk fényét, s valamennyi földhányásnál elkezd ásni. Miután mindenhol felcsapott a lyukból egy láng, győzzük le a nagy szellemet, s ezzel egy újabb üveget kapunk.

6. Üveg
Kézbesítsük Madame Aromának szóló expressz levelet a Latte bárba, mire egy üveg Chateau Romanit kapunk tőle - megint csak üveggel együtt.

A tündérekért járó jutalmak

Woodfall Temple
15 rózsaszín tündért kell begyűjteni, minek jutalmaként egy erősebb pörgős támadást kapunk. (A B nyomva tartásával ugyebár.)

Snowhead Temple
15 zöld tündért kell összeszedni, minekután



dupla mennyiségű varázserőt tartalékolhatunk.

Great Bay Temple
15 lila tündér begyűjtése a feladat, s utána megduplázódik a védelmünk.

Stone Tower Temple
15 sárga tündért kell felkutatni, s ennek teljesítéséért egy bazinagy kard lesz a jutalmunk: a Great Fairy Sword.




PLUG'N'PLAY



XBOX-HÍREK





Az előző havi hírzápor után, ahogy várható volt, ebben a hónapban nem történt sok esemény a konzol életében. A legnagyobb hír talán az, hogy végre teljesen elkészült az Xbox fejlesztői változata, benne a végleges videókártyával - a CES bemutatón a játékok még egy másik, 3 generációval gyengébb NVidia kártyán futottak. Ezzel drasztikusan felgyorsulhat a játékok fejlesztése, hiszen nem kell többet elméleti teljesítmény-adatokkal foglalkozni, hanem világosan lehet látni, hogy mit fog bírni a gép.

Néhány hír a fejlesztés alatt álló játékokról: a Munch készítése igen előrehaladott állapotban van, lehetséges, hogy az E3-on már a végleges, teljesen kész verzió lesz látható. Munch és Abe kalandjai ezúttal már teljes 3D-ben fognak pompázni, és a két szerencsétlen alaknak ezúttal is debil feladatokat kell megoldania. Végre kiderült, hogy mi is lesz a Metal Gear X! Mivel a Ps2-re készülő szuperjáték készültségi fokáról teljeséggel ellentmondó hírek láttak napvilágot egy héten belül (a Konami tavaszra ütemezi, Kojima-szan pedig nem volt biztos benne, hogy még idén elkészül), ezért időhiány miatt az Xbox-os verzió a PSX-es MGS, és az új Sons of Liberty játékok keveréke lesz, körülbelül 50-50%-os arányban.

Nagy kavarodás volt az elmúlt időben a Sega körül. Amikor híre ment, hogy a cég más platformokra fog fejleszteni, mindenki az Xboxra gondolt, hiszen a Windows-alapú rendszer miatt elég könnyen lehetett volna átírni a játékokat. Voltak, akik még tovább mentek, és kijelentették: az Xboxban lesz egy DC-chip, amivel minden eddigi Dreamcast-játék játszható lenne az Xboxon. Gondoljunk csak bele: ez azt is magával hozná, hogy a Bleemcast segítségével a PSX-játékok is mennének Xboxon! Sajnos a Microsoft ezt egy rövid és velős nyilatkozatban tagadta, de ez nem feltétlenül jelenti a chip elvetését: a Sega America még két órával a hivatalos nyilatkozat előtt is tagadta, hogy leállítják a Dreamcast-termelést, tehát van még remény.

Ugyan megállapodás még nem született, de a japán cég tárgyalásokat folytat a Microsofttal, esetleges Sega által fejlesztet Xbox-játékokról. Bill Gates csak annyit árult el, hogy a tavaszi Tokyo Game Shown egy nagy bejelentésre készülődnek; már csak egy kérdés van: Sega vagy Squaresoft?

Kicsit mulatságosnak hangzik, de a japán játékosok problémázása miatt újratervezik, kicsit megváltoztatják az irányítót, mert a japánoknak kisebb a kezük. A Microsoft egyébként már megkezdte a nyilvános tesztelést, bárki beszállhat, aki elmúlt 13 éves és - ez már nem olyan könnyen teljesíthető - Seattle környékén lakik. Az első tesztelhető játék a Munch lesz. A cég azt is bejelentette, hogy a májusi E3 kiállításon legalább 15 játék lesz már játszható, a konzol megjelenésekor pedig legalább 30-40 játékot akarnak kiadni.

Mivel többen kérdezték, még egyszer szeretném leszögezni, hogy az Xbox nem PC, nem kell rá installálni a játékokat, nem lesznek lejátszhatóak a PC-s játékok, és nem lehet használni a PC-s irányítókat, billentyűzeteket. A képek a Yager című sci-fi akciójátékból vannak (és elég kezdetlegesek, a végső változat grafikája nagyságrendekkel szebb lesz).











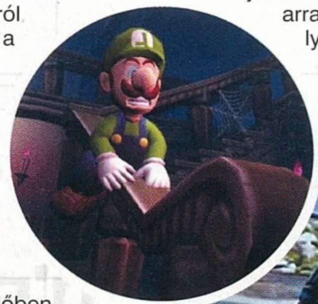
GAMECUBE-HÍREK



A GameCube rovatunkban eddig még kevés szó esett a már folyamatban lévő fejlesztésekről, úgyhogy ezen az oldalon, most csakis konkrét játékról fogunk beszámolni - elvégre mint tudjuk: bármilyen jó lehet egy gép, a sikerét úgy is az fogja eldönteni, hogy mennyi, és főként milyen jó játék fog rá megjelenni.

A felsorolás elejére kívánkozik a Luigi's Mansion: úgy tűnik Mario nélkül egyetlen Nintendo konzol sem lesz kiadva - jóllehet egyelőre még csak Mario bátyjáról, a kissé magasabb Luigiről lettek közzé téve GameCube-os fotók, illetve videók. Még nem tudni pontosan, hogy a Luigi's Mansion valójában nem-e csak a korai demóanyag címe (ez egyébként igen valószínű), azt mindenesetre a Nintendo tagadta, hogy csak egy technikai bemutatóról lenne szó. És hogy hol van Mario? Feltehetőleg az áll a dolog hátterében, hogy Luigi már egy ideje hanyagolva volt (a Mario 64-be állítólag be volt tervezve, csak épp időhiány miatt végül kihagyták), s ezért talán most Luigi lesz az első számú főhős. Na majd meglátjuk - egyelőre semmit nem közöltek hivatalosan.

A Nintendonak bizony nagy gyakorlata van a titkolózásban: arról sem tudni, hogy a Legend of Zeldáról közölt fotók vajon magából a készülő játékból vannak-e kiollózva. Ez mondjuk nem valószínű, hiszen furcsa lenne, ha a főgonoszról - aki a képek tanúsága szerint megint Ganondorf lesz - már most lerántanák a leplet. Az viszont biztos, hogy a karakterek páratlan szépen vannak kidolgozva: valós időben számolva eddig még egy játékgép sem produkált hasonlót. Ganondorf fémesen csillogó szablyájának még a kissé csorba éle is kivehető. Az N64 induló szoftverválasztékából az egyik legszínvonalasabb a Wave Race volt: talán még manapság sem láthatunk olyan gyönyörűen megoldott vízeffektust, mint amit az a jet ski szimulátor produkált már anno. Nem csak grafikailag volt zseniális, hanem fizikailag is, pl. ahogy dobálták a hullámok a járművet. Persze a GameCube-verzió nyilván felül fogja múlni: most is majd eredeti Kawasaki jet skik közül válogathatunk, csakhogy ezúttal már akár négyen is egyszerre. A játékot a Nintendo Software Technology fejleszti, az a cég, ami már eddig is nagyszerű konverziókat alkotott: gondoljunk csak a Ridge Racer N64 változatára. Egyelőre mondjuk még csak prerenderelt képsorokat lehetett az új munkájukból látni. Viszont a Rouge Squadron már real timeban futott a tokiói Space World Shown is, ahol a GameCube-ot bemutatták. A Star Wars témájú játék már N64-en is ász volt, de most aztán tényleg tátva maradhat a szánk. Bizony nem semmi látvány fogadta a show látogatóit: az X-Wingek darabonként több mint 30.000 poligonból épülnek fel, plusz még a bennük ülő pilóták úgy 4000-ből, és hát nem csak egy-egy példány repked a képernyőn - nem szólva az előrajzó Tie Fighterekről. A Halálcsillag ostroma szinte lenyűgözőbb a játékban, mint anno a filmben. Némelyek tudni vélték, hogy az ILM által biztosított 3D-s modelleket használták fel, de igazság szerint a játékot fejlesztő Factor 5 saját szakembereit illeti a dicséret.



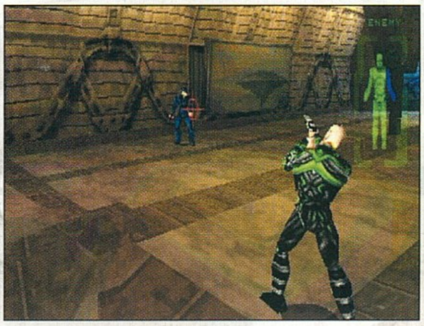
Egy régi játék újul meg a Metroid 4 "személyében" is. A NES-en, Gameboyon, illetve SNES-en kiadott részek után ismét támadásba lendül a veszélyes idegen faj: a Metroid. Bár a fejvadász Samust megszemélyesítve már háromszor is végeztünk az idegenekkel, úgy látszik még mindig maradt dolgunk. Kíváncsiak vagyunk, vajon hogy támasztják fel a szörnyetegeket, no meg arra is, hogy egyáltalán milyen játék lesz - elvégre az nem valószínű, hogy egyben az oldalra scrollozódó, 2D-s műfajt is feltámasztanák. Egyesek úgy vélik, first person shooter válik belőle, viszont más hírforrások szerint a Retro Studios egy másik - párhuzamosan fejlesztett - játéka fogja ezt a műfajt képviselni.

A Too Human sokáig mint Playstation-ös játék volt beharangozva, s figyelembe véve azt, hogy grafikailag a Final Fantasy VIII-hoz hasonlítgatták, nyilván keserű pirulaként érintette a Playstation megszállottakat, hogy a Silicon Knights végül csak egy exkluzív GameCube változatot készít belőle. A sztori egy olyan jövőbe kalauzol minket, ahol az emberek már nem pusztán csak biológiai lények: a modern technológiával ötvözve készülnek a cyber egyedek. Magáról a játékról pedig csak annyit, hogy ködösítésmentes hatalmas területeket lehet majd bejárni, és Metal Gear-szerű, kalandelemekkel átszőtt akcióból áll a játékmenet.

Végül még egy apró hír: a Mario Tennis fejlesztőgárdája, a Camelot Coftware is ki akar jönni egy GameCube játékkal a gép japán megjelenésére. Az utóbbi időben a Golden Sun nevű RPG-jükön dolgoztak Gameboy Colorra és Gameboy Advance-re, s nagyon úgy tűnik, hogy GameCube-ra is egy kalandjátékot kívánnak készíteni.

V.Z.
vzoli@vogel.hu





playtime! 01/04



Formula One 2000

Tavalyról maradt a padláson :)



Ford Racing

Ford-rajongók autóversenye

Tekken Tag Tournament

Megkezdjük PS2-játékismertetőinket, és a pofonok királya nem maradhat ki



Typing of the Dead

Dreamcasttal rendelkező titkárnők kedvenc szórakozása lehet az írógépes ámokfutás



Keresd március 20-tól az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Fülöp Viktor
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Kozma Péter

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu
A PlayTime! honlapja: www.playtime-magazin.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1288 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 5796 Ft (6 szám),
egész évre: 11592 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823



Minden hónapban teljes játékkal !
PC GURU
Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER
A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák

playtime! előfizetési akció!

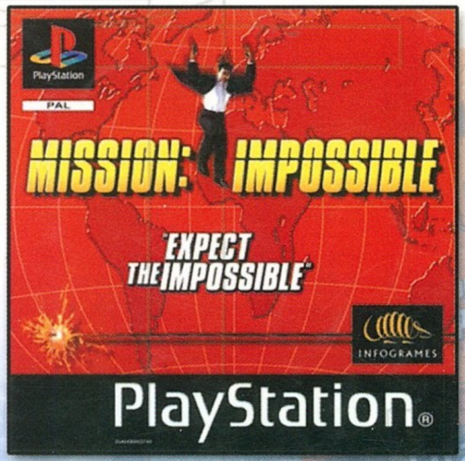
Reméljük, hogy újságunk megnyerI a tetszésedet, és a 2001. év előttünk álló hónapjaiban is tudsz arra szakítani időt, hogy két kemény Gran Turismo- vagy Soul Calibur-parti között elugorj velünk egy vidám körutazásra a legújabb konzoljátékok birodalmába. Mivel lestrapált kontrollereid pótlása nyilván jelentős összegeket emészt fel, jó ötlet lehet, ha már most megkezded a takarékoskodást és élsz kedvezményes előfizetési akciónkkal. (Az előfizetés részleteit keresd a levelezőlapon.)

Mivel szörnyű a tudat, hogy sokaknak unatkozva kell kibekkelnie a következő Playtime! megjelenéséig hátralévő időt, azt a megnyugtató megoldást eszeltük ki, hogy azon olvasóink között,

aki március 15-ig egy évre előfizet magazinunkra
30 db PlayStation-játékot sorsolunk ki

az alábbiak közül. Reméljük mihamarább gazdára találnak – már nagyon unjuk kerülgetni őket! (Az előző számunk nyerteseit februári számunkban találjátok.)





playtime! hűség akció!

Mivel roppantul élvezzük régi ismerőseink társaságát, úgy gondoltuk, hogy ünnepélyes alkalmakkor meglepjük őket valami apróssággal. Az előfizetési levlapot tartalmazó kartonon minden hónapban egy-egy képrészletet talál az éles szemű megfigyelő. A képrészletek minden harmadik hónapban egy nagyobb kép egynegyedét teszik ki, amelyeket címünkre visszaküldve az alábbi kegytárgyak boldog tulajdonosa lehetsz:

3 db képrészlet: Playtime! kulcstartó
6 db képrészlet: Playstation-kabát matricából
12 db képrészlet: Playtime! póló